

⚠ Hratelná demo! ☉ Upřímné recenze! ✕ Exkluzivní zprávy! 📺 Profi tipy!

Oficiální Český

ČÍSLO 42

PlayStation[®] Magazín

VYLAÐTE SI PLAYSTATION

Jak získat ostrý obraz a jasný zvuk?
Radíme s ideálním připojením k televizi.

EXKLUZIVNÍ RECENZE

THE ITALIAN

„Nezapomeňte, oni jezdí na
špatné straně ulice!“
Lepší než Driver?

JOB



8 HRATELNÝCH DEM

F1 2001 ● Dave Mirra Remix ● Tomb Raider 1 ● Driver ●
Ape Escape a další ● Hrajte a vyhraje v naší Lize mistrů!



PRVNÍ OBRÁZKY **FIFA 2002 & SCOOPY DOO**

ODHALENO LMA Manager 2002 ● Digimon Card Battle ● Fighting Arena ●
NOVINKY O Spider-Man 2 ● Syphon Filter 3 ● X-Men 2 ● Worms **A DALŠÍ...**

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Cena 230,- Kč Září 2001

Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643



0 9



Nejlepší PlayStation Magazín na světě

Oficiální Český

PlayStation[®] Magazín

ČÍSLO 42
Září

Na obálce

- **Syphon Filter 3**
Dokážou to všechno nacpat do PS1? Vypadá proklátě dobře! **Strana 6**
- **FIFA 2002**
Že by se EA konečně uvolili nás poslechnout a vytvořili dobrou fotbalovou hru? **Strana 8**
- **X-Men 2**
Super zvláštní superhrdinové plní záštitu se znovu perou **Strana 28**
- **The Italian Job**
Uvidíte tu víc stop po nečekaných nehodách než na dědových starých šedivých kalhotách **Strana 36**

Na CD

- **Formul One 2001**
Hratelné
- **Dave Mirra BMX Remix**
Hratelné
- **Driver**
Hratelné
- **Tomb Raider 1**
Hratelné
- **Ape Escape**
Hratelné
- **In Cold Blood**
Hratelné
- **Syphon Filter**
Hratelné
- **Ace Combat 3**
Hratelné
- **Italian Job**
Videoklip



Tento měsíc najdete v nadupaném magazínu...

Představujeme nové hry

- Syphon Filter 3**
Může se z ní vyklubat nejlepší špičková hra v historii? **006**
- FIFA 2002**
Kdy FIFA není FIFA? Když se jí snaží dostat na špici. **008**
- Spider-Man 2**
Triumfální návrat Petera Parkera! **024**
- Worms World Party**
Opět se snaží vetřít se do vaší přízně **026**
- X-Men Mutant Academy 2**
Při čtení našeho speciálního článku vám polezou oči z důlků .. **028**

Upřímné recenze

- The Italian Job**
Tyhle Mini Coopery žádné zákony neuznávají. **036**
- Roswell Conspiracies**
Že by nás vetřelci chtěli krmit hloupými hrami? **042**
- The Little Mermaid 2** **044**
- Xtreme Roller** **046**
- Who Wants To Be A Millionaire? Junior** **047**
- TinTin Destination Adventure** **048**

Životně důležité tipy

- Špičkové herní tipy**
Posvíťme si trochu na nejobtížnější playstationové hry. **054**
- Cheatový tatka**
Zabalil vám ke svačince něco kódů, hesel a rad. **056**
- World's Scariest Police Chases**
Trocha špičkových tipů z hlavního sídla policie PSM. **058**
- Duke Nukem: Land Of The Babes**
Pomáháme Dukemu zachránit kočky. **062**

No.1
pro PS one™



Syphon Filter 3: Nejnovější ostřelovačská záležitost, která si zaslouží vaši pozornost.

Pravidelné rubriky

- Loading**
Živoucí důkaz zářné budoucnosti majitelů PlayStation. **012**
- Nové periferie**
Nové periferie pod drobnohledem úchylného recenzenta. **016**
- Bída s nouzí**
Šikanujeme nejhorší videohry tohoto měsíce. **050**
- Výhodná koupě**
Skvělé hry za fantastické ceny vám pro potěchu. **051**
- Spravedlnost s tlustochem**
Může se bílé hře dostat lepšího trestu? **052**
- Předplatné**
Platíte za PlayStation Magazín méně. **065**
- Pekelný disk**
Tentokrát přinášíme jeden z nejnadupanějších disků v historii **067**
- Liga mistrů**
Na líně ctí PSM přibylí noví šampioni. **080**
- Soutěž**
Získejte kopec cen! **082**
- PlayStation 2**
Je elegantní a v černém. Novinky, preview, recenze. **084**
- Listárna**
Vaše snahy zpochybnit dokonalost tohoto skvělého časopisu. ... **096**
- Pomsta čtenářů**
Čtenáři útočí. Řekněte, co si o hrách opravdu myslíte. **094**
- Game Over**
Pravidelný strip a návnada na příští měsíc! **098**

OTOČTE NA STRANU 67 ➔ **Ted!**

OTOČTE LIST A ZJISTĚTE VÍCE... ➔

**OBSAH****Žij blaze, PS1**

PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:

Jan Svátek

Šéfredaktor:

Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:

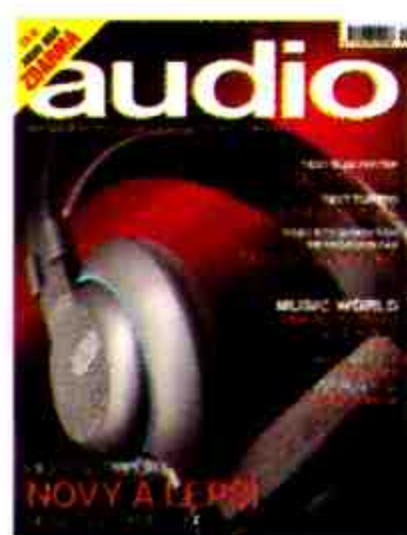
Jakub Holý, Štěpán Koptíva, David Dvořák, Jiří "Jízva" Pavlovský, Lukáš Kolínský a samozřejmě vy, naši čtenáři!

Překlad převzatých materiálů:

Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:

Šárka Kvasničková

Hotline PSM:Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 02/8387 1637 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)**Grafická úprava a sazba:**Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč**Vydavatel a redakce:**Omega Publishing Group, s.r.o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641**OMEGA**
PUBLISHING GROUP S.R.O.**Inzerce:**Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dvořák
e-mail: inzerce@omegagroup.cz**Distribuce:**Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@omegagroup.cz**Omega Publishing Group s. r. o.
dále vydává časopisy:****Náklad:**

18 500 kusů

Cena výtisku s CD:230 Kč
ISSN: 1212 - 060X**Originál
vydává:**Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Šéfredaktor: Mark Donald**0777 074076**
„Nové telefonní číslo, na které nám můžete posílat SMSky s názory na cokoli, co se týká našeho časopisu nebo PlayStation.“**Žijte ji!
Dýchejte ji!**
**PSone™
Hrajte!****Ahoj, to jsem zase já.** V minulém čísle jsme vás požádali o názory na náš nový design. Jsme nadšeni, že se vám v drtivé většině případů líbí, i když si uvědomujeme i určité mezery - během několika málo čísel je společnými silami vyhubíme.Jednou z věcí, nad kterou nepřestávám přemýšlet, je situace s novými PlayStation hrami. Podíváme-li se na hry recenzované v tomto čísle, *The Italian Job* je jedinou tučnou vedle samých průměrných a podprůměrných tuctovek. A tak už to chodí několik měsíců. Je fajn, že máme alespoň jednu výtečnou hru měsíčně, ale kde jsou ty doby, kdy jsme v jednom měsíci (byl to březen 2000) rozdali dvě desítky a jednu devítku? Vánoce budou určitě optimističtější (viz naše novinky a obnovená sekce preview), ale kdo jsou proboha ti kovbojové, kteří se snaží rychle vydělat na naší milované PlayStation a zásobují nás nehratelnými tituly? Pryč s nimi - postupně je všechny odsoudíme...

A ještě něco - dlouho jsme odolávali, ale konečně jsme si v redakci koupili mobilní telefon. Na straně 94 najdete nové telefonní číslo, na které nám můžete posílat SMSky s názory na cokoli, co se týká našeho časopisu nebo PlayStation. Což se hodí, obzvláště nemáte-li rádi chuť poštovních známek. Dejte o sobě vědět... ●

*Jan Modrák***Jan Modrák**
Šéfredaktor**Napište nám, co si myslíte**

Máte co říci k našemu novému designu, časopisu jako takovému nebo PS1 vůbec? Pak nám svůj názor pošlete na adresu:

OFICIÁLNÍ PLAYSTATION MAGAZÍN
P.O.BOX 182
Praha 7
170 04**Jak obrat to nejlepší****Oficiální Český**

PLAYSTATION

**Hratelná demo!****Upřímné recenze!**

Začněte tady

Informace vládnou světuNejnovější PS1 hry začínají na..... **strana 12****Každá kačka dobrá**Na lovu za zlevněnými hrami..... **strana 51****Staňte se legendou**Pocty hráčům-šampionům..... **strana 80****Něco pro zasmání**Napráskáme špatným hrám..... **strana 52****Hry na hlavu poražené**Naše rady pro lepší herní život..... **strana 54****LMA 2002: Fotbalový management** strana 13.**Zaměřeno na hry: Jak vyhrát** strana 54.**Dostaňte z her víc****s našimi supertajnými tipy a cheaty****WSPC: Na přetřes** na straně 58.● **Cheatový fotřík** vám přímo na ulici ukáže ty nejpodlejší triky. **Strana 56**● **World's Scariest Police Chases**Tipy ke každé úrovni hledejte na **straně 58.**● **Duke Nukem: Land Of The Babes**Řešení najdete na **straně 62.****Perfektní nastavení****Pohádkový zvuk i vzhled - strana 18**● **Perfektní obraz** Vyložíme vám, jak dosáhnete toho, aby hry na vaší PS1 vypadaly lépe než Lukáš Kolínský v kratasech.● **Zvuk, kámo!** Dále se dozvíte, jak potěšit ušní bubínky.● **Jako sen** Pořídte si sestavu, která bude únosná pro váš rozpočet a stane se předmětem zájmu vašich kamarádů.**Nepřítel:** Do popelnice s tím mutantem.**→ LISTARNA** Pišete nám. Dopisy a názory čtenářů začínají na straně 96. ● **VYHRAJTE** Naše nejlepší soutěž v historii na straně 82.

masíčko ze zářiového...

PlayStation Magazín

⊗ Exkluzivní zprávy! ⊕ Profi tipy!

→ Když chcete hrát hry

Náš demo disk vybavený špičkovými hratelnými ukázkami her. Vyzkoušejte je...

- **Pekelný disk** Hbitě přelístujte na stranu 67, kde můžete podrobit testům nejlepší hry na PlayStation.
- **Formula One 2001** Zasedněte za volant nejrychlejších aut na světě a vyzkoušejte, jestli jsou opravdu tak skvělí, nebo jestli jen tak kecáme.
- **Dave Mirra BMX Remix** Kdo z koho? Dave Mirra vs. Mat Hoffman bojují na život a na smrt. Volba je na vás.
- **Tomb Raider** Opožděná demo premiéra první a nejlepší Lary Croft.

→ Pokud si chcete koupit hru

V oddílu recenzí najdete důležité informace, díky nimž poznáte, které hry jsou hodny vašich penězů.



Dvěře dokořán: The Italian Job strana 36.

- **The Italian Job** Svištíte si to Londýnem, Turínem a Alpami. Sešlápněte na **stranu 36**.
- **Roswell Conspiracies** Človíčky s velkými hlavami se ve hrách neobjevují každý den - **strana 42**.
- **TinTin: Destination Adventure** Není tady dobrodružství silné slovo? Zjistíte na **straně 48**.
- Nejhorší hry tohoto měsíce odsuzujeme k úpadku do zapomnění v obávané rubrice **Bída s nouzí** na **straně 50**.

→ Pokud si trochu věříte...

...v zacházení s padem, prubněte úkoly na našem disku a vydobýjte si slávu a obdiv.

- **Úkoly** ke hrám *Formula 1 2001*, *Tomb Raider*, *Driver* a dalším začínají na **straně 68**.
- Tabulky **Ligy mistrů** PSM najdete na **straně 80**. Zjistěte, jak si stojíte ve srovnání s nejlepšími.



Pozor nepřehlédněte!

Téma X-Men 2.
Čeká vás boj se ztřeštěnými zločinci!
strana 28

POHLED DO BUDOUČNOSTI

KRADMÝ POHLED NA HRY ZÍTRKA.



Syphon Filter 3

- ⓐ OVLÁDÁTE DVA TAJNÉ AGENTY A BOJUJETE PROTI TERORISMU
- ⓐ VÍCE ARZENÁLU, NEŽ MÁ K DISPOZICI AMERICKÁ ARMÁDA
- ⓧ TRADIČNÍ DRSNÝ REŽIM DEATHMATCH PRO DVA HRÁČE
- ⓐ DVA DISKY SUPER TAJNÝCH ŠPIONSKÝCH AKCÍ A VÝBUCHŮ



Jsou tu dva tajní agenti s pošpiněnou pověstí, smrtelný virus a celá hromada šikovných vynálezů. Ne, nejde o nový film s Bondem, ale o *Syphon Filter 3*, třetí v proslulé řadě playstationových her se špičkovými misemi a spoustou střílení.

Jako agenti Gabe Logan a Lian Xing bojujete na dvou discích plných smrtelných zásahů do hlavy, ostřelovačských akcí, těžkých zbraní a těch nejdrsnějších videoherních soubojů jeden na jednoho, abyste očistili svá jména.

Vývojáři slibují nové akční prvky, jako je smrtonosná rentgenová zbraň, která prostřelí zdi, a systém automatického zaměřování, díky němuž teď můžete vyskočit do vzduchu a spustit pekelnou spršku palby z automatické zbraně, a nezapomněli ani na tradiční plížení, takže občas musíte na všechno jít pěkně potichoučku. Jako vždycky shromažďuje *Syphon Filter* všechny skvělé prvky i z ostatních akčních her. Vývojáři navíc přidají i hrstku svých vlastních nápadů a spoustu zvrátů v příběhu, aby vaše zaujetí nemělo aspoň 25 hodin ani nejmenší tendence uchylovat se k jiným cílům.

Sony neslibují *Metal Gear 2* pro PS1, ale dva předchozí díly *Syphon Filter* se hodně přiblížily Kojimovu esu, a tak se nebudete divit, když se ze *Syphon Filter 3* vyklube nejlepší hra na naší milované konzole. Příště se těšte na rozsáhlé téma. ●



Střílení: V *SF3* je víc zbraní a víc akce než dosud, ale pořád je to o likvidování nepřátel.



← **LOGAN
NA ÚTĚKU**

Tentokrát si to nerozdáváte pouze s teroristy, ale i se samotnou agencí, která si vás najala. Gabeovo jméno je pošpiněno, tak proč na to nejít trochu drsněji.

„Na dvou
discích
plných
smrtících
zásahů
do hlavy
a ostřelo-
vačských
akcí bojíte
za očistění
svého jména!“



OKO
FIFA 2002

FIFA 2002

- ⓐ NEJPRODÁVANĚJŠÍ SÉRIE VE VIDEOHERNÍ HISTORII SE VRACÍ
- ⓐ VÍCE NEŽ 150 LICENCÍ
- ⓐ NOVÝ SYSTÉM PŘÍHRÁVKY
- ⓐ NOVÝ SYSTÉM PŘÍHRÁVKY



Znáte to - každou zimu EA Sports opráší loňskou hru FIFA, trochu vyleští grafiku, nakoupí tak nějak kolem 20 nových licencí, udělají pěkný nový obal a vyšlou ji přímo do náručí jejích

za všechno vděčných fanoušků.

Letos je to ale jinak. No, aspoň to tak vypadá. V Electronic Arts se letos vytáhli a provedli několik opravdových změn, takže v hratelnosti najdeme několik viditelných rozdílů. I když některé věci samozřejmě zůstaly při starém. FIFA 2002 si vysloužila grafické zdokonalení, takže má teď hezčí hráče a hezčí stadiony. EA samozřejmě nezapomněli ani na tradiční nákup licencí a nasýlili jich už víc než 150, takže vám předloží téměř všechny hráče, stadiony a dresy na světě. A teď se dostáváme k věci, díky níž považujeme FIFA 2002 za nejradikálnější verzi v historii. Vývojáři EA zavrhlí přihrávkový systém založený na mačkání **X**, kde každá přihrávka vždycky mířila někomu na nohu. Teď se přihrává do prostoru, a pokud mají jít přihrávky tam, kam chcete, musíte se naučit přesně mířit a odhadovat vzdálenosti. Tím se hra komplikuje - a to znamená, že se můžete daleko víc vyřádit.

K dalším vylepšením patří inteligentní rozhodčí (taková také existují?), jejichž rozhodnutí závisí na úhlu a načasování zákroků) a dále spousta skrytých věcí. Nemůžeme se dočkat. ●



MODELOVÝ HRÁČI

Tohle je Hidetoshi Nakata, který bude na obalu FIFA 2002 v Japonsku. Na anglické verzi se předvede Thierry Henry z Arsenalu. Uvidíme, kdo bude u nás.

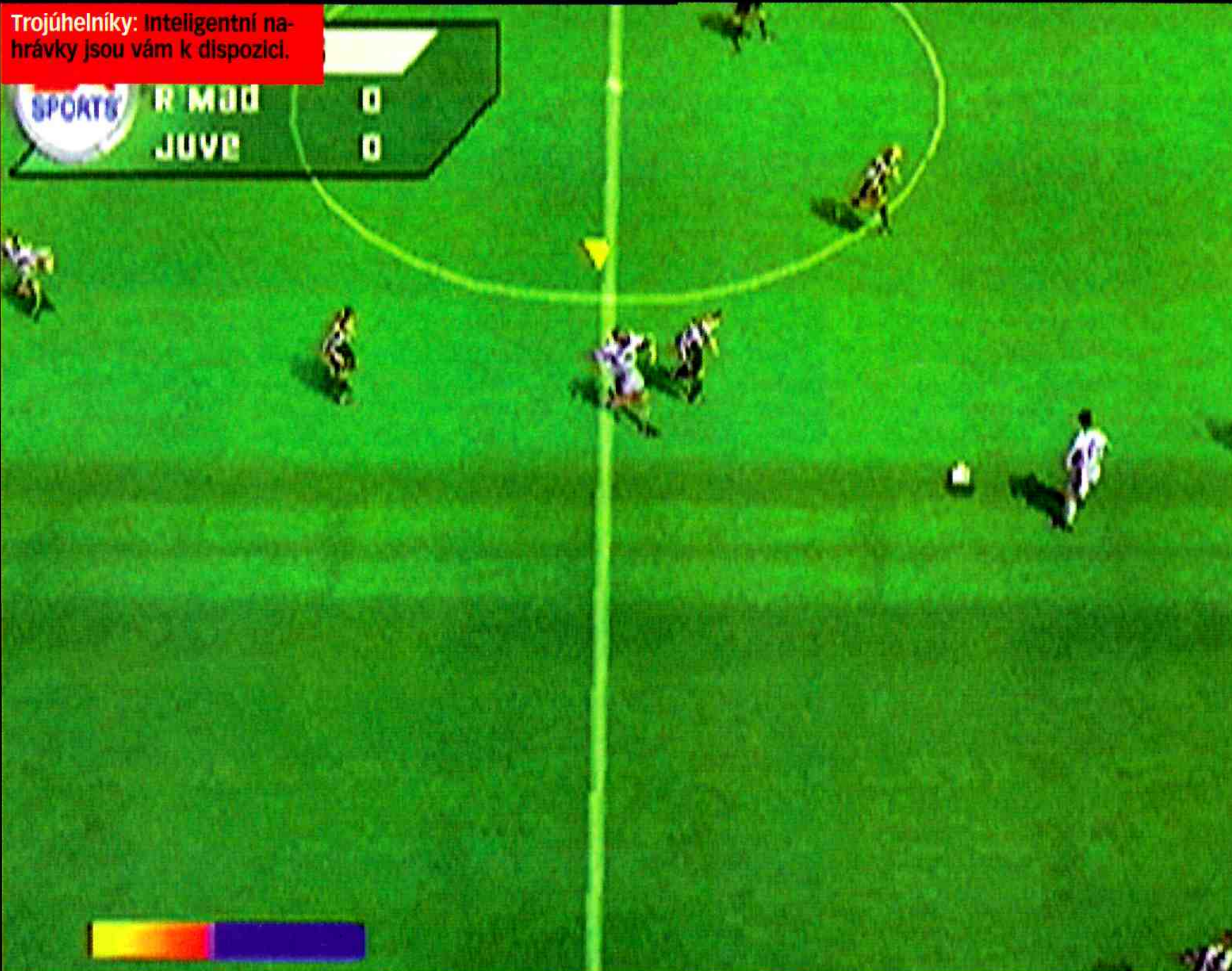


Nahraj: Podle ukazatele síly (nalevo) určíte sílu nahrávky.

→ **CO?** Každoroční vydání FIFA - ale se změnami.

KDO? Jako vždycky maká i na FIFA 2002 kanadský tým EA Sports.

Trojúhelníky: Inteligentní hráčky jsou vám k dispozici.



„Je náročnější než v minulých letech - teď abyste někomu naložili 9-2, pořádně se zapotíte.“

Oh, kámo: Prostě si užívají přítomnost jeden druhého.



TENTO MĚSÍC...

STRANA 12



PANZER FRONT 2

Veškeré informace o nejlepším playstationovém válečném simulátoru, který kvůli sympatiím s nacistem stále vzbuzuje spory. →

STRANA 13



DIGIMON CARD BATTLE

Stvořeny k úspěchu: hry Digimon se na PlayStation neustále množí. →

STRANA 15



BOJOVÁ PERIFERIE

Kroucení zadkem kvůli Tekkenu? Představujeme bizarní, na pohyb reagující periférii od Thrustmasteru! →

STRANA 15



SCOOPY DOO

Zatočte v nejnovější kriminální adventuře se ztřeštěným psem a chytře maskovanými zlosyni. →

INFO KANONÁDA

ZÁBĚRY

SNOOPYHO

Infogrames vydali tyto záběry z jejich nově připravované hry *Snoopy Mania* stylem připomínající *Crash Bash*. Obsahuje rozmanité minihry s tématem typicky amerických zábav, jako je baseball, cyklistika, házení vepřovicí, rajčatové války a hraní si na piloty WW1. Více detailů vám přineseme v příštích číslech.



TONYHO TŘETÍ EXTÁZE

△ KDY LISTOPAD ○ KDO ACTIVISION × KDE WWW.ACTIVISION.COM

PRVNÍ ZÁBĚRY! Naše štourání slaví úspěch. Můžeme dokázat, že *Tony Hawk's Pro Skater 3* existuje. Sláva!



Dotěrní čmuchalové z PSM vypátrali tento měsíc důkazy o tom, že *Tony Hawk's Pro Skater 3* bude plno-

hodnotné, zemí otřásající pokračování a ne jenom pouhý doplněk k *Tony 2*. A s otřásáním země to myslíme doslova, protože zemětřesení, které způsobíte v Kalifornské úrovni verze pro PS2, se objeví i na PS1.

Úroveň Suburbia například obsahuje úkol Help The Thin Man (Pomozte hubenému chlapíkovi) - před domem, který má dveře zatarasené prkny, se setkáte se štíhlým gentlemanem a musíte skejtovat po okolí, najít sekeru a s její pomocí dveře odtarasit. Jinými slovy se *Tony 3* orientuje spíše na adventurní hraní a důraz na přímý postup v kariéře, který byl hlavním cílem původní hry, už není tak silný.

A to není jediná pozitivní změna v atmosféře celého titulu - vývojáři Neversoft chtějí celý zážitek ze hry posunout víc „na ulici“. Jedním zásadním prvkem, k němuž se v *TH1* a *TH2* nepřihlíželo, je třeba neutuchající touha skejtáků se předvést. Teď, když se vám podaří místní zaujmout masitými triky, které jim vyseknete jen pár centimetrů před nosem, získáváte prémiové body. Za ty pak můžete nějaké mladičké slečně a jejím kamarádkám koupit láhev koly a budete se s ní moct trochu pomazlit. Možná.

Zarputili příznivci *Tony* mohou být klidní, ani seznam pohybů, ani ovládací systém se nijak výrazně nemění. Na soupisu triků však můžete očekávat nějaké přírůstky a víc bude i skrytých specialitek. Těšit se můžete také na ukazatel rovnováhy u grin-



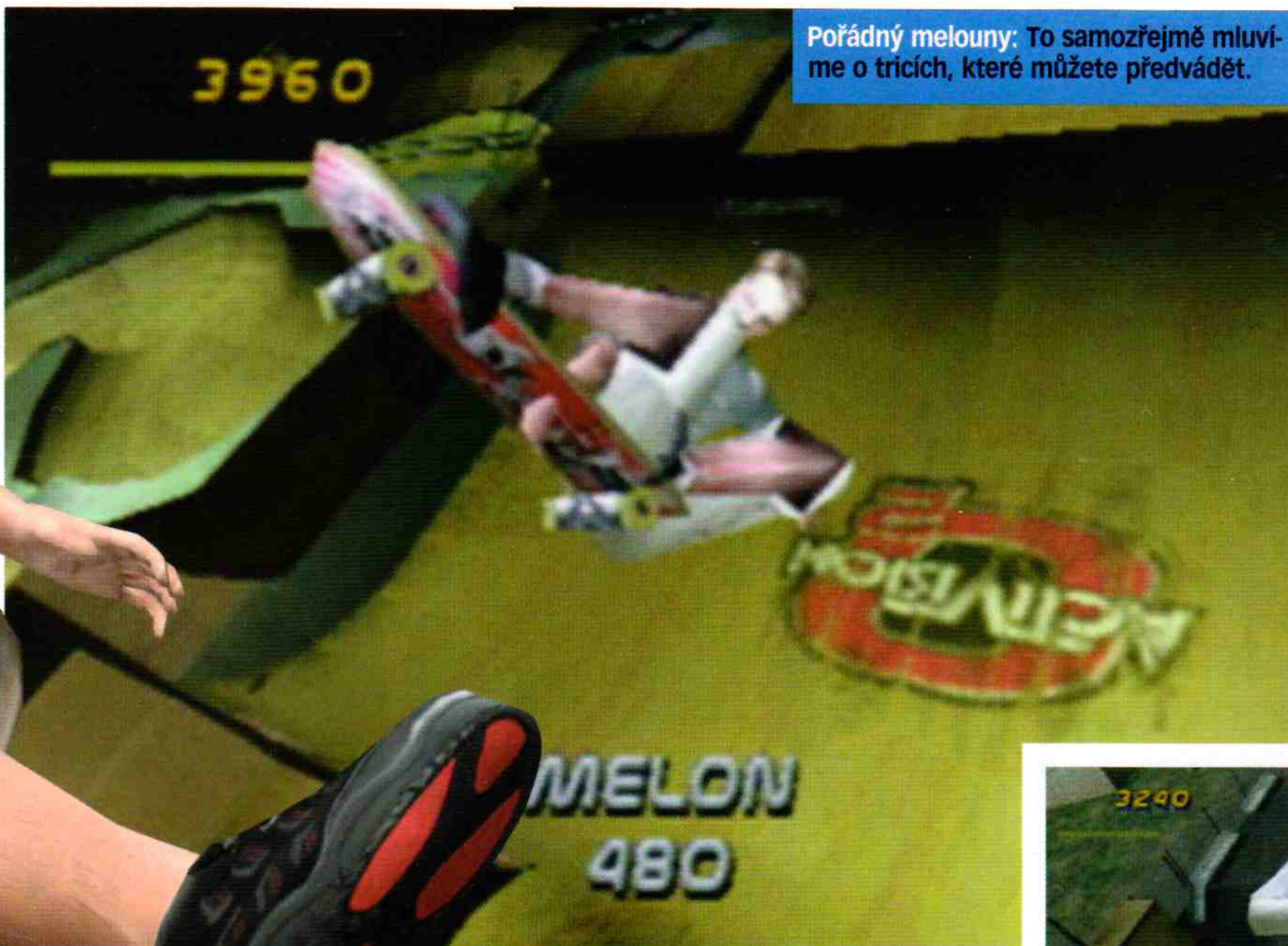
„Rio De Janeiro vypadá díky totálně šíleným grindům jako skejtácké nebe.“

dů, který vám pomůže udržet se déle nahoře, podobně jako vám v *TH2* pomáhal manuální ukazatel.

Asi nejvýraznější inovací je volba Revert, kterou aktivujete zmáčknutím jednoho ze spodních tlačítek na ramenech padu a jež vám umožní rychle přeskočit k jinému triku. Díky tomu pak budete moct sprádat ještě krkolomnější a efektnější kombinace. A co víc, triky na rovné zemi, které jsou pokročilejším stádiem manuálních, dodají vašemu předvádění se na prkně na rozmanitosti.

Activision také oznámili doplnění nominovaných postav o Bama Margeru, i když v propagačních materiá-





Pořádný melouny: To samozřejmě mluvíme o tricích, které můžete předvádět.



Sk8: My frajeři z PSM máme totiž skejtácký slang zmáknutý!



Jo, Grindy v Riu! Tony se předvádí v domovině plážového volejbalu.



Sladký ostrov: Hawk se odrazí k obrovskému skoku a předvede parádní nosebone.



Po hlavě: Tony vyskočí do vzduchu a otočí se hlavou dolů. Drsný!

CHCEME TO HNED

POVĚZTE VÝVOJÁŘŮM, CO V TONY HAWK'S 3 NESMÍ CHYBĚT.

Některé detaily již vypluly na světlo, jiné setrvávají zahalené v mlze tajemství, ale jeden fakt je nad slunce jasný - *Tony 3* bude stejně jiná a skvělá jako dva předchozí díly, a pokud si zachová aspoň polovinu zábavnosti, představuje lístek do skejtáckého nebe.

Co si ale o směru, kterým se Tony vydal, myslíte vy, zákazníci, kteří budou muset u kasy vytáhnout své těžce ušetřené penízky? Máme se soustředit přímo na triky a vykašlat se na ohromování přihlížejících? Co všechno hra potřebuje, aby dostala v konečném hodnocení verdikt 10/10?

Ano, víc triků a víc úrovní, dobře, dobře, ale jak byste změnili hratelnost? Chtěli bychom vědět, jestli byste rádi třeba víc nedosažitelné výstroje, možnost vlastních průpovědek, nebo co vlastně.

Vaše úsilí samozřejmě nezůstane bez odezvy, kromě slávy a věhlasu v tomhle časopisu, získáte za několik nejlepších nápadů kopii *Tony 3*. A co může být lepšího?

TONY HAWK'S 3 MUSÍ OBSAHOVAT...

Následující herní nápady z vás udělají boháče. Nežádám o poctu, že jsem to byl já, kdo je vymyslel. Tak do toho, koukejte je nacpat do hry!

Jméno

Adresa

Chci:

ZAŠLETE TENTO FORMULÁŘ NA: TONY HAWK'S 3 NÁPAD...

PLAYSTATION MAGAZÍN, P.O.BOX 182, 170 04 PRAHA 7, DO KONCE ZÁŘÍ.

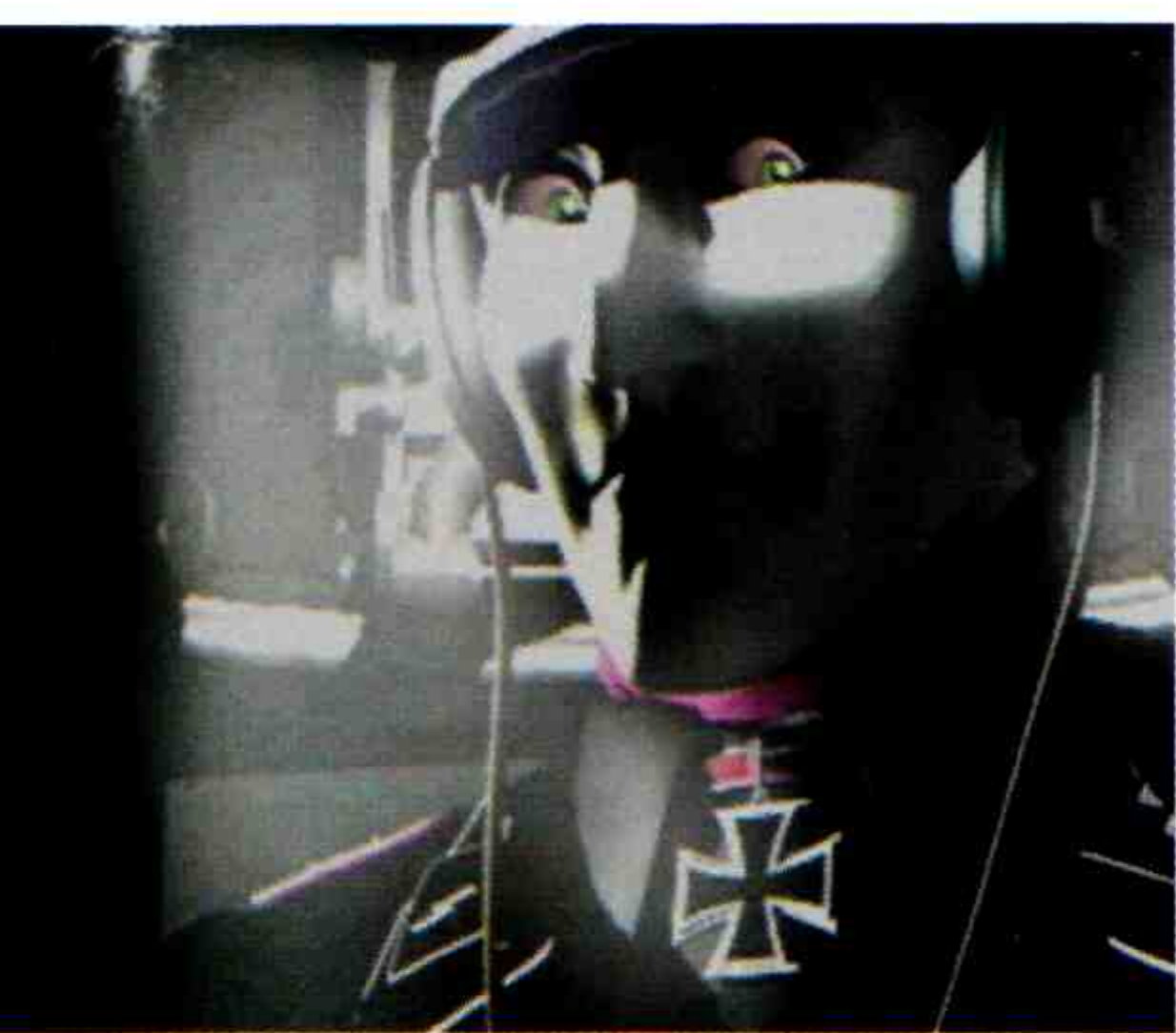
lech samozřejmě nepadlo ani slovíčko o tom, že ve hře stále chybí Bob Burnquist a Kareem Campbellová. Ale žádný strach, v téhle hře si totiž hráči budou moci vůbec poprvé vytvořit vlastního skejtáka, který/á pak bude závodit ve zbrusu nových úrovních.

Vývojáři prozatím hovoří o šesti úrovních, ale my očekáváme, že na konečném seznamu se jich objeví více. Zprv si své umění budete moci vyzkoušet ve Skate Island, obrovském skejtáckém ráji na východním pobřeží Států - nejvýznamnějším místem je tu Snake Run, obrovitá kroutící se u-rampa. Dál na vás čeká Rio De Janeiro v Brazílii (viz obrázek nahore), kde to díky totálně šíleným grindům vypadá jak ve skejtáckém nebi. Pak se objeví znovu Los Angeles jako multiúrovňová městská ob-

last, kde nechybí řádění na silnicích a zmíněné zemětřesení.

Kanadskou úroveň představuje zimní krajina snů, v níž se odráží drsná atmosféra Bluetorch Competition z *Hofman's*, a chybět nebude ani Tokio a Paříž. Všechny tyto úrovně budou složitější a zvěsti hovoří o tom, že vývojáři Neversoft plánují pro každého skejtáka vlastní cíl, takže vám nebude stačit našprtat se jednu trasu a pak ji jen neustále dokola opakovat.

Podtrženo a sečteno to vypadá, že ať už Activision znepokojovali kvůli mnohem menšímu trhu s PS2 miliony PS1 hráčů čímkoliv, jsou všechny obavy neodůvodněné. *Tony 3* by měla být dosud nejlepší hra o extrémních sportech a vypadá to, že se Vánoce ponese v jejím duchu - bude zatraceně dobrá. ☺



Valte oči: Tohle je jediné místo, kde můžete vidět nacistickou tematiku.



VE STOPÁCH NACISMU

Ⓐ KDY 2002 Ⓞ KDO NEPOTVRZENO ✗ KDE WWW.PANZERFRONT.CO.UK

BIS Vydejte se s tankem na frontu. Znovu.

➔ **Panzer Front**, skvělý válečný simulátor tankových bitev, který se vydal prorazit si cestu na vrchol playstationového válečného žánru (PSM38 9/10), vsadil ve snaze obhájit pozice na posily.

Pokračování **Panzer Front Bis** prozkoumávalo nějaký čas bitevní pole v Japonsku. Teď když se plánuje jeho invaze na Evropu, dospělo PSM k názoru, že by mělo vyslat do nepřátelských řad své špióny a jejich prostřednictvím se trochu podívat na jeho novou výbavičku. Updatovaná hra obsahuje pět



německých, jednu americkou, jednu ruskou a jednu japonskou misi a také editor misí, s jehož pomocí si můžete vymyslet a realizovat nový terén i taktiku. Kromě toho tu zůstávají původní mise, taktické režimy i intenzivní hratelnost, díky nimž si původní titul vydobyl pověst nejoriginálnější válečné playstationové hry vůbec. Textové hlášky na obrazovce byly nahrazeny mluvenými rozkazy, řevem obětí a poznámkami důstojníků, kteří vám třeba gratulují ke krásné explozi nepřítele.

Teď ale směřuje do Anglie a na cestě nepřátelskými vodami se jí může stát velkou překážkou její vlastní kontroverzní režim German story (příběh Německa). Hrajete v něm totiž z perspektivy nacistů, a přestože jinak by s přistáním u evropských břehů neměla nejmenší problémy, německé zákony zakazují prodávat cokoliv s nacistickou tematikou, takže tento režim bude muset být z PAL verze asi úplně vypuštěn.

Přestože tedy bude evropské vydání o tento režim s největší pravděpodobností ochuzeno, klidně se vsadíme, že i tak **Panzer Front Bis** díky skvělé hratelnosti a citlivému smyslu pro hru svého cíle bez problémů dosáhne. ☺

INFO

KANONÁDA

ÚPADEK DUCHA

I přes reklamní ukázky plné akce zaznamenal film *Final Fantasy: The Spirits Within* u pokladnic amerických kin značné fiasko. Počítačem generovaný sci-fi film s rozpočtem 130 milionů dolarů prodal během prvního víkendu lístky jen za 11,5 mil-



onu dolarů a překonala ho i komedie *Pravá Blondýnka*, která vydělala 20,4 milionu dolarů. Pro srovnání, *Tomb Raider* utržil během prvního víkendu po červnovém vydání obdivuhodných 48,4 milionů. Nezlomený producent Square a režisér *Final Fantasy* Hiironobu Sakaguchi k tomu řekl, že přesto hodlá natočit i další filmy a dokonce i televizní seriál.

SNĚŽ MĚ

Na cestě z dílen Infogrames je nová hra nazvaná (teď zatajte dech) *Pajama Sam - You Are What You Eat From Your Head To Your Feet*. Hlavní postavou této hry orien-



tované především na dětské hráče je Sam, který musí běžet po ostrově Mop Top a řešit hádky mezi Fats a Sweets. Předpokládáme, že se během hry dozvíte spoustu věcí o zdravé výživě a jak se chovat k ostatním lidem. Už teď si na ni brousíme zoubky a nemůžeme se dočkat říjnového vydání.



Zahrajte si na Fatboye Slima a zkuste se mu vyrovnat. Třeba se právě váš hit dostane do hitparád.



TUHLE PARTY ROZJEDEME S VÁMI

Ⓐ KDY PSM46 Ⓞ KDO PSM ✗ KDEE PSM

HUDBA Staňte se členem naší hudební armády.



Po velkém ohlasu, který si získalo naše demo *Music 2000* z PSM40, vám dáváme příležitost pořídit si melodie z *Music* a *Music 2000* na disku *Oficiální výběr (Volume 1)*.

Oficiální výběr se objeví na disku PSM46 těsně před Vánoci a bude obsahovat vaše nejlepší věci. Konečně máte šanci dostat svou nahrávku mezi statisíce posluchačů a kdoví, možná se vám ozve i nějaký hledač talentů, který s vámi podepíše profesionální smlouvu.

A i když je to neuvěřitelné, ještě to není všechno! Každý umělec, jehož skladba bude na CD zařazena, dostane exkluzivní zarámovaný zlatý disk, aby si ho mohl pověsit na zeď, a nejlepší skladba se stane hymnou PSM.

Stačí poslat vaše hudební pokusy na paměťové kartě spolu s ofrankovanou obálkou se zpáteční adresou na známou adresu pod heslem *Oficiální výběr*. ☺

PLAYSTATION BAZAR

Nejlevnější v Praze
Velký výběr
Vykupujeme hotově

Vltavská ul. 28

Praha 5 - Smíchov

Tel./Fax: 57 31 38 14

www.cd-bazar.cz



Pamatujte děti, vyměňovat si karty není nic dobrého ani chytrého.

KARETNÍ ŠKOLA

Ⓜ KDY BUDE OZNÁMENO Ⓜ KDO BANDAI Ⓜ KDE WWW.BANDAI.COM

SBÍRÁNÍ *Digimon Card Battle* se dočká vydání ve Spojených státech. S kopou příšer.

➔ Evropa se právě dočkala opožděného vydání *Digimon World* a ve Státech už se radují ze třetího titulu od Bandai, kde se již tradičně sbírají příšery.

Digimon Card Battle vrací celou sérii k jejím karetním kořenům a používá stejná pravidla i balíček jako původní karetní hra.

Ve hře hrajete cestujícího sběratele karet, který žije kdesi v budoucnosti, kde se společnosti točí kolem bojování (momentálně jim říkají „školy“, ale člověk nikdy neví). Vyberete si digimonského pomocníka a pak se pustíte

do ostatních elektronických karetních mistrů. Během hry můžete sledovat každý pohyb; bitevní animace využívají engine z *Digimon World 2*.

Když se vám podaří některého z nepřátel přemoci, můžete ho obrátit o všechny vzácné karty, které u sebe má. Až se vám podaří vyhrát dostatečné množství bitev, můžete si ustanovit vlastní základní balíček.

Infogrames - kteří vydávají *Digimon World* v Evropě - prozatím nepodepsali práva ani na *DW2* ani na *Digimon Card Battle*, ale Bandai jsou přesvědčeni, že se tak v nejbližší době určitě stane. Ⓜ



KANONÝR

DALŠÍ GÓL

Ⓜ KDY ŘÍJEN Ⓜ KDO CODEMASTERS Ⓜ KDE WWW.CODEMASTERS.COM

VELKÉ POKRAČOVÁNÍ Další díl *LMA Manager* je naprostá bomba.

➔ Pokud je ve fotbale týden dlouhá doba, pak se šest měsíců, které uplynuly od vydání *LMA Manager 2001*, jeví jako věčnost. Není proto překvapením, že se nejlépe prodáváný simulátor fotbalového managementu na PS1 znovu objevil v útoku na vaši peněženku.

LMA Manager 2002 s novými dresy a doplněnými soupiskami týmů vás bude stát slušných 1200 korun. Ale i za takové peníze nemůže žádný fanoušek Manchesteru United, který má jen trochu hrdosti v těle, chtít vidět novou sezonu bez Verona v týmu, že ne?

LMA Manager 2001 (PSM35 9/10) prodala, poté co Codemasters upravili původní titul a vytvořili skvělé pokračování, víc než 100 tisíc kopií. Nad novou hrou se však vznáší velký otazník. Budou hráči, kteří již vlastní předchozí verzi, chtít platit další peníze jen za kratší nahrávací časy a lepší opakované záběry? Brzy uvidíme. Ⓜ



INFO

KANONÁDA

VYJÍŽDKA S LAROU

Napadlo vás někdy osedlat si Laru? Teď by to neměl být problém. Můžete si na ni vyjet za moře. Tomb Raider je název atrakce v zábavním parku Paramount King's Island v Cincinnati.



v USA. Uvidíte během ní spoustu scén spíše z filmu než ze hry a zahrnuje i pohled na rozžhavenou Laru, pardon lávu.

RAKETOVÝ MUŽ

THQ nám připravili další kreslenou ztrěstěnost. Tentokrát zkombinovali dětský kreslený film s extrémními sporty. *Rocket Power Team: Rocket Rescue* vychází z televizního seriálu a bude se tu jezdit na BMX, snowboardech, in-linech a skateboardech. Do obchodu by se měla dostat v říjnu.



LOADING
PlayStation zprávy



CO BYSTE UDĚLALI vy?

Máte narozeniny. Seběhnete dolů po schodech celý dychtiví dostat se na hromadu dárků, o nichž víte, že je před vámi matka ukrývala ve svém prádelníku. Celí šťastní otevíráte jeden balíček za druhým, až narazíte na malou krabičku velikosti CDčka. Rozervete balicí papír a objeví se hra pro vaši milovanou PlayStation. Jů. To je *Army Men: Lock 'N' Load*.

Co uděláte?

- A Slušně poděkujete tomu, kdo vám ji daroval, a řeknete, že ji vezmete ukázat do školy kámošům, kteří budou závidět.....OTOČTE NA STRANU 61 <
- B Slušně poděkujete tomu, kdo vám ji poslal, a řeknete, že si ji po škole zahrajete...OTOČTE NA STRANU 83 <



Trpíte akutním zákysem. Postihl vás záchvat šílenství v nekonečném bludišti. Krůpěje potu vám stékají po obličejí, máte hlad, krutou žízeň, celou noc jste nezamhouřili oka. Egyptské slunce se vám zapichuje do opečené kůže. Máte vysokou horečku, vyvrknutý kotník, uštíkl vás škorpion a všude kolem čekají v záloze krvelačné šelmy. Nevíte jak dál. Kudy vede cesta z pekla ven? Kde najdete nějaké zatracené náboje do pušky? A víte vůbec, co máte dělat? Umíráte... život vám brzy zhasne. Chtělo by to lékárníčku, co říkáte?

OFICIÁLNÍ ČESKÁ
PlayStation
HOTLINE

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální Česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až půjde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

02-83-87-16-37

pondělí - čtvrtek: 10:00 - 19:00
pátek: 10:00 - 15:00

Cena hovoru z kteréhokoli místa na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu. Tuto službu přesto Český Telecom neposkytuje.



LOADING

PlayStation novinky

HOBBIT NA SCÉNĚ

Ⓐ KDY PŘÍŠTÍ ROK Ⓞ KDO NEPOTVRZENO ⓧ KDE WWW.ONERING.COM

PRSTEN Hra *Lord Of The Rings* konečně opouští svoji noru.



Pán prstenů, epická sága J.R.R. Tolkiena o mýtech, kouzlech a malých podivných stvořeních s chlupatými chodidly, poctí příští rok svým vydáním naši oblíbenou šedou bedýnku. Detaily jsou zatím zahaleny v mlze tajemství, ale hra by měla vycházet z netrpělivě očekávaného filmu, který by se měl v kinech objevit koncem letošního roku.

Nepotvrzené zprávy ze Států hovoří o tom, že práva na filmovou licenci získali EA a že se na hře již pracuje.

My se domníváme, že *Lord Of The Rings* bude adventura v RPG stylu obsahující skvělé bitvy proti silám temnoty, spousty kouzel a hromadu postavíček. Dá se očekávat několik hratelných postav, mezi nimiž asi nebude chybět Frodo Baggins a Gandalf.

Brzy si na ni trochu posvítíme. Ⓞ

No nazdar: Teď už za-
mořili i PlayStation!



INFO

KANONÁDA

DÍTĚ OSUDU

Obrovský japonský hit *Tales Of Destiny 2* byl přeložen do angličtiny a letos v zimě můžeme čekat jeho vydání ve Spojených státech. Vylepšený systém bitev tohoto RPG, režim pro čtyři



hráče a 2D grafika rozpoutaly v Japonsku divokou bouři. Brzy přineseme zprávy o případném vydání v Evropě.

KNIHA KNIH

Objevily se zprávy o nové adventuře nazvané *Necronomicon: The Dawning Of Darkness* od společnosti Koch. Jak už víme z *Evil Dead*, *Necronomicon* je prastará kniha temných okultních tajemství, jejímž autorem je H.P. Lovecraft. Hra se točí kolem snah o získání této knihy a odehrává se v bohatém ED prerenderovaném prostředí.



BOŽSKÉ HLAVOLAMY

Ⓐ KDY ZÁŘÍ Ⓞ KDO EON DIGITAL ⓧ KDE WWW.EON.DIGITAL.COM

NA POSLEDNÍ CHVÍLI A teď vás budou oblažovat božské hry *Aqua Aqua*.



Mezi mocí posedlými narcistickými obyvateli redakce PSM byly hry na boha odjakživa oblíbenou zábavou. Vždycky se těšíme, až budeme moci modelovat planety, města i jejich obyvatele, a tak už se nemůžeme dočkat, až se na naší milované konzole konečně objeví *Aqua Aqua Wetrix 2.0*.

Je to překotná hlavolamová hra, kde nemáte na starost nic menšího než samotné stvoření světa. V úrovních, kdy je Země takřka ještě v plenkách zabaleným batoiletem, musíte vytvořit pevnou zem, aby opadla voda. Pevniny tvoří strmé hory, které spadají do míst, kde můžete vytvářet jezera a moře, abyste každé kapičce oné vzácné tekutiny našli její místo.

Nic ale samozřejmě nebude tak jednoduché, jak by se mohlo zdát. Do všeho se vám budou plést čtyři krutí démoni, kteří ovládají Led, Oheň, Sopky a Skály, a ti využijí všechny své schopnosti k bombardování Země. Porazit tyhle nepřátele není vůbec snadné a hlavolamy posedlí hráči se nejméně sedm dní a sedm nocí neodtrhnou, než se jim podaří zvládnout všechny záležitosti *Aqua Aqua*. Ⓞ

PlayStation TOP 10 NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER

Žebříček deseti nejprodávanějších her sestaven ve spolupráci s firmou Presto CS.

Svět her
Presto-CS
COMPUTER

Největší výběr her za dobré ceny!

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER
Hry na PC CD-ROM a Playstation:
■ Zlatická 4, Praha 1 - tel. 02 / 2231 3557
■ posáz Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (přístup též z Václav. nám. posází Jalta) - tel. 02 / 2423 2595
Hry pouze na Playstation:
■ Truhlářská 18, Praha 1
■ Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)
Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

slevový kupón
v hodnotě 100 Kč
na odběr zboží
v prodejnách Presto CS

100
KORUN ČESKÝCH

Presto-CS
COMPUTER

	1	WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES ACTIVISION MINULÝ MĚSÍC: 2 PSM40 9/10		6	COLIN MC RAE RALLY 2.0 CODEMASTERS MINULÝ MĚSÍC: 6 PSM25 9/10
	2	PANZER FRONT JVC MINULÝ MĚSÍC: 3 PSM38 9/10		7	TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ACTIVISION MINULÝ MĚSÍC: 7 PSM31 9/10
	3	ALONE IN THE DARK IV INFOGRADES MINULÝ MĚSÍC: 1 PSM39 9/10		8	ISS PRO EVOLUTION 2 KONAMI MINULÝ MĚSÍC: 10 PSM36 10/10
	4	SYPHON FILTER 2 SONY NOVINKA V ŽEBŘÍČKU PSM25 9/10		9	FORMULA 1 2001 SONY MINULÝ MĚSÍC: 9 PSM38 9/10
	5	DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES TAKE 2 MINULÝ MĚSÍC: 5 PSM35 8/10		10	SIMPSONS WRESTLING ACTIVISION MINULÝ MĚSÍC: 8 PSM37 6/10

VSTUPTÉ DO ARÉNY

▲ KDY ŘÍJEN ● KDO THRUSTMASTER ☒ KDE WWW.THRUSTMASTER.CO.UK

DO TOHO! Umíte kopnout? Ne, neumíte! Vždyť tu zatracenou hračku rozbijete!



Konečně! Vy všichni gaučovní povaleči, kteří berete své atletické schopnosti bojovníků z *Tekken*

a boxerů z *Knockout Kings* jako samozřejmost, teď můžete dokázat, že na to máte.

Periferní zařízení od Thrustmaster nazvané Fighting Arena se zapojuje do PS1 a snímá pohyby přes čtyři infračervené senzory a interaktivní podložku. Jednoduché trhavé pohyby končetin ve stylu Jima Carrey se převedou do herních pohybů, které odpovídají stiskům tlačítek.

Stačí trocha tréninku a můžete se naučit údery, kopy a hmaty hodné Rudy Kraje. A dokonce se vám může stát, že si posílíte i některé svaly.

Jak systém funguje, když sebou uvnitř zmítá jistý recenzent PSM, se můžete podívat sami, ale držitel černého pásu a vášnivý hráč Lukáš Kolínský nám řekl: „Zní to naprosto fantasticky. To znamená, že můžu trénovat a zároveň hrát na PS1. Už se nemůžu dočkat, až v *Tekken 2* nakopu zadek Paulu Phoenixovi.“

Již v příštím čísle vám přineseme obšírlou recenzi. ☺

Vybijte se: Do-
staňte ze sebe
vztek a shoďte
pár přebyteč-
ných kil.



INFO KANONÁDA

ŽHAVÉ ZABĚRY

Mrkněte na první záběry z nově připravované hry THQ *Hot Wheels: Extreme Racing* ve stylu *Destruction Derby*. Vydání by se měla dočkat ještě v září a bude obsahovat sedm různých typů prostředí a plně přizpůsobivá auta vycházející z devíti základních typů.



PSONE VE VĚZENÍ

Britské věznice jsou podle nejnovějších údajů po střechy napané hráči. Za mřížemi se nejlépe prodává krásná Lara, na druhém místě pak *Resident Evil* a na třetím *Syphon Filter*. Dalšími hrami, které patří do top 10, jsou třeba *Metal Gear*, *Medal Of Honour* a *Gran Turismo*. Což je v podstatě stejné pořadí jako kdekoliv jinde.

Proti možnosti hrát si ve vězení se ohradila britská veřejnost, která soudí, že tak vězni nepykají dostatečně za své činy. Hmm - stačilo by jim podstrčit ty správné hry a polepšení by je jistě nemělo. U nás vězni nemají na celách televizi běžně k dispozici. Chudák Kajínek.



Trošku zamotaná? Scoobyho čeká spousta zvrátů a odboček.

SCOOBY DOO HRA

▲ KDY VÁNOCE ● KDO THQ ☒ KDE WWW.THQ.CO.UK

OBRÁZKY Pro Scoobyho je hlavní pořádná svačinka.



Schovali jsme se do kuchyňské linky, převlékli se za staré známé a s řevem utíkali, abychom vám mohli přinést první záběry ze *Scooby Doo And The Cyber Chase*. *Cyber Chase*, kde jsou hlavními hrdiny zbabělý lovecký pes a jeho kolegové z Mystery Inc. je plošinová adventura, kde se tahle skupinka snaží zastavit počítačový virus terorizující místní univerzitu.

V sérii úrovní musíte odhalit spousty stop, nastražených pastí, používat převleky a hledat Scoobymu svačinky. Hlavním úkolem je vyčmukat a odhalit Phantom Viruse (klidně se vsadíme, že se z přátelského školníka vyklube bývalý student, kterého před lety vyhodili). ☺

LEPŠÍ POZDĚ NEŽ VŮBEC

▲ KDY 14. ZÁŘÍ ● KDO INFOGRAMES
☒ KDE WWW.INFOGRAMES.COM

A MÁME JI TU *Sheep Dog 'N' Wolf* se chystá na podzim

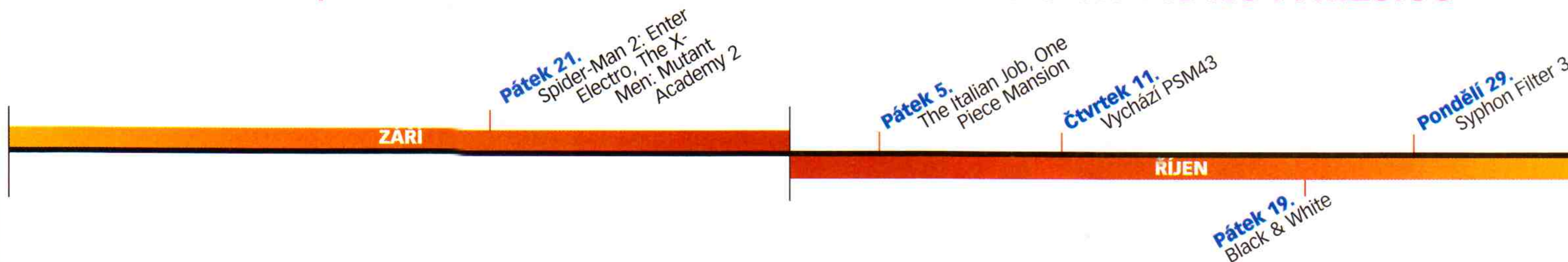


Infogrames nám sdělili, že se 14. září do herních obchodů konečně dostane jejich *Sheep, Dog 'N' Wolf*, kterou jsme již v květnu ohodnotili výtečnou známkou 9/10. Infogrames tehdy zřejmě jen tak sondovali, jak moc se nám hra bude líbit, za jakou cenu ji má smysl vydat a zda čekat na vánoční trh. Vzhledem k našemu nadšení se Infogrames rozhodli vydání pozdržet, aby získali více publicity.

Hrajete vlka Ralfa, který se musí snažit přechytračit ovčáckého psa Sama a v sérii komických misí mu pěkně krást jednu ovci za druhou. Fakt zábavné! ☺

CO JE V PLÁNU...

HRY A UDÁLOSTI, KTERÉ NÁS ČEKAJÍ BĚHEM NÁSLEDUJÍCÍCH TÝDNŮ A MĚSÍCŮ



Oficiální Český
PlayStation
Magazín
TO NEJLEPŠÍ

Nejlepší joypad



DUALSHOCK

ⓐ CENA 1290 Kč ⓐ OD SONY
ⓑ PSM 9/10

Nejlepší displej



THRUSTMASTER

ⓐ CENA CCA 6000 Kč ⓐ OD THRUSTMASTER ⓑ PSM 7/10

Nejlepší zbraň



G-CON

ⓐ CENA 1490 Kč ⓐ OD NAMCO
ⓑ PSM 9/10

Nejlepší volant



SPEEDSTER 2

ⓐ CENA 2990 Kč ⓐ OD SONY
ⓑ PSM 9/10



Nové Periferie

„Oooh, jaký dobroučkový hardware... mmm... mňam.“

VR 12 ANALOGUE PAD

ⓐ CENA 800 Kč ⓐ VÝROBCE Logic 3
ⓑ DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI



Palec jsme zhnuseně odtáhli od D-padu jako od nějaké mršiny.

Zklamání a ne malé. Ovladač nezávislého výrobce, jenž se tváří jako oficiální produkt - pevná tlačítka, citlivé analogové páčky a dobře padne do ruky. Rovněž je celkem laciný. Hmm... takže v mnoha ohledech je vlastně dokonalý. Jenže D-pad to celé zkazí - jako by byl posazený na klacku zaraženém do mělkého štěrku. To, co vypadalo na první pohled vábně a slibně, se nakonec ukázalo jako zklamání. ●

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Hodně toho proklouzne mezi prsty. A ne vždy za to může nepozornost.

2
10



SHARP SHOOTER PRO

ⓐ CENA 600 Kč ⓐ VÝROBCE Joytech
ⓑ DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI



Ještě nikdy jsme při pohledu na kus plastu takhle nezkoprněli.

Všichni dobře známe ty bizarní scény z akčních filmů, kde nemluvný rakouský svalovec sprintuje v dešti kulometné palby, aniž by utrpěl jediné škrábnutí. Ono to tak bizarní není, už jsme přišli na to, čím to je. Ti blbci na něj totiž páli ze Sharp Shootera Pro. Možná to vypadá jako solidní bouchačka, ale je to spíše pro pacifisty. Pokud chcete trefit, musíte mířit hodně doleva. Ale raději se tomu obloukem vyhněte. ●

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

To máme za trest, že jo?
To jsme tolik zlobili?
Bída!

2
10

BATTERY POWER STATION

ⓐ CENA 1750 Kč ⓐ VÝROBCE Wild Things
ⓑ DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI



Tato zaoblená věcička skrývá sílu, jenže naše oslabené obrátle to nějak nezvládají.

Tohle je pořádný kus - baterka od Wild Things nabízí na jedno nabití skutečně úctyhodně štávy, ale s přenosností je na štíru. Ať si říká, kdo chce co chce, na velikosti záleží. Z baterky tak sice dostanete tři hodiny, ovšem když si k tomu přidáte displej, abyste s sebou vodili soumaru. Na druhé straně je levná, a pokud už máte displej od Wild Things, pak je tohle jediná kompatibilní baterie. Ďábelský plán. ●

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Slušná práce. Jen ta velikost - to už radši potáhne pytle s cementem.

6
10



DOKONALÉ PŘIPOJENÍ

Text: Mark Donald
a Jan Modrák

Za pár šupů ze své PlayStation dostanete úžasný zvuk i grafiku.

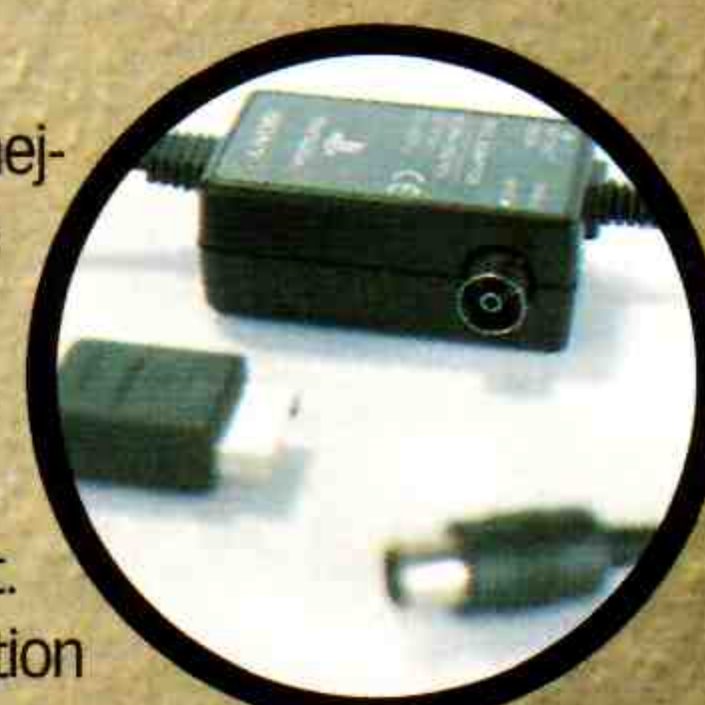
Takže vy si skutečně myslíte, že ta nenápadná šedivá bednička pod televizí na vás chrlí nejlepší hry na světě? A nechybí vám něco? Skutečně vám vaše PlayStation dává to nejlepší, nebo se v něčem šetří? Jasně, že se šetří! Pokud ze své konzoly chcete dostat skutečně to nejlepší, musíte se k ní náležitě chovat. Ano, máme na mysli něco podobného, jako kdyby PlayStation byla krásná žena a vy ji zvali na večeri, obdivně se vyjadřovali k jejím šatům, jako předkrm jí objednávali ústřice naložené u břehů ostrova Lesbos, následovně vybraným chodem a neméně rafinovaným dezertem. Ano, mluvíme o tom, že si musíte svou drahou konzolu náležitým způsobem rozmanžit. Mluvíme o dokonalé videoherní sestavě.

Jo, bylo by snadné vyhodit půl milionu za televizi, na které se makalo v laboratořích NASA, a neméně za ten nejlepší zvukový systém velký jak půl Prahy. Ale ne každý člověk je Bill Gates, a tak se soustředíme na to, jak dostat pokud možno co nejlepší zvuk a obraz z normálních věcí, které možná už máte doma, totiž televize, hi-fi a kusů drátu.

NEJSLABŠÍ ČLÁNEK

Možná tomu nebudete věřit, ale ten největší vliv na kvalitu vašeho obrazu má poměrně nenápadný kablík spojující konzolu s televizorem. V tomto případě je tudíž nejslabším článkem RF kabel a je nejvyšší čas se s ním rozloučit.

Součástí snad všech verzí PlayStation je AV kabel a tak jsou k použití RF kabelu odsouzeni výhradně majitelé starších televizorů. Výhodou RF je jeho univerzalita - díky připojení prostřednictvím anténové zástrčky funguje s jakoukoliv televizí, nabízí však nejhorší kvalitu obrazu. Barvy se slévají, obraz je rozostřený a hi-fi můžete připojit pouze za pomoci speciálního adaptéru. Krátce a jasně řečeno, RF kabelu je třeba se zbavit. Pokud to jen trochu jde, kupte si nový televizor a používejte alespoň AV, které je standardně dodáváno s PlayStation.



Z tohoto místa se nyní linou úžasně výšky a ohromující basy.

Kdo s takhle ostrým obrazem potřebuje PlayStation 2? No?

Když připojíte PlayStation přímo k hi-fi, musíte dávat bacha, aby sousedi nezavolali policii, až budete pařit Resident Evil.

Vaše oblíbená šedá škatulka coby tlukoucí srdce plnohodnotného zábavního systému.

Je to o hrani. Stačí si trochu pohrát, poštolovat... a čeká vás ráj.

Jak... si vylepšit obraz

No dobrá, tím skutečně nejdůležitějším krokem při zdokonalování PlayStation je vylepšení obrazu. V zásadě lze říci, že vám obraz vylepší v podstatě jakýkoli AV (audio/vizuální) kabel kromě RF, i když i zde existují jisté rozdíly, jak se pokusíme vysvětlit na této straně.

Kabely jiné než RF fungují tak, že je připojíte k video vstupu a pominete anténu i tuner. Proto je nejdůležitější zjistit, jaký druh video zásuvky vaše televize má (moderní televize jej mají skoro všechny, starší nikoli). V každé z následujících třech sekcích vám poradíme, na co se soustředit. Některé televize nabízejí připojení různými variantami a v tom případě si jistě budete chtít vybrat takové připojení, jenž vám nabídne ten nejlepší obraz.

Kombinovaný kabel

Tato trojhlavá saň (tzv. composite) se rozděluje na žlutý (video vstup), červený (pravý zvukový kanál) a bílý (levý zvukový kanál). Rozhodně vám nabídne podstatně lepší zvuk než RF kabel, a pokud vaše televize umožňuje volbu mezi kombinovaným kabelem nebo připojením přes anténu, neváhejte ani chvíli a volte kombinovaný. Zásuvku najdete snadno - jsou to obvykle tři zástrčky vedle sebe, se stejným barevným označením jako kabely. V případě, že máte mono televizi, najdete zde pouze bílou a žlutou zásuvku.

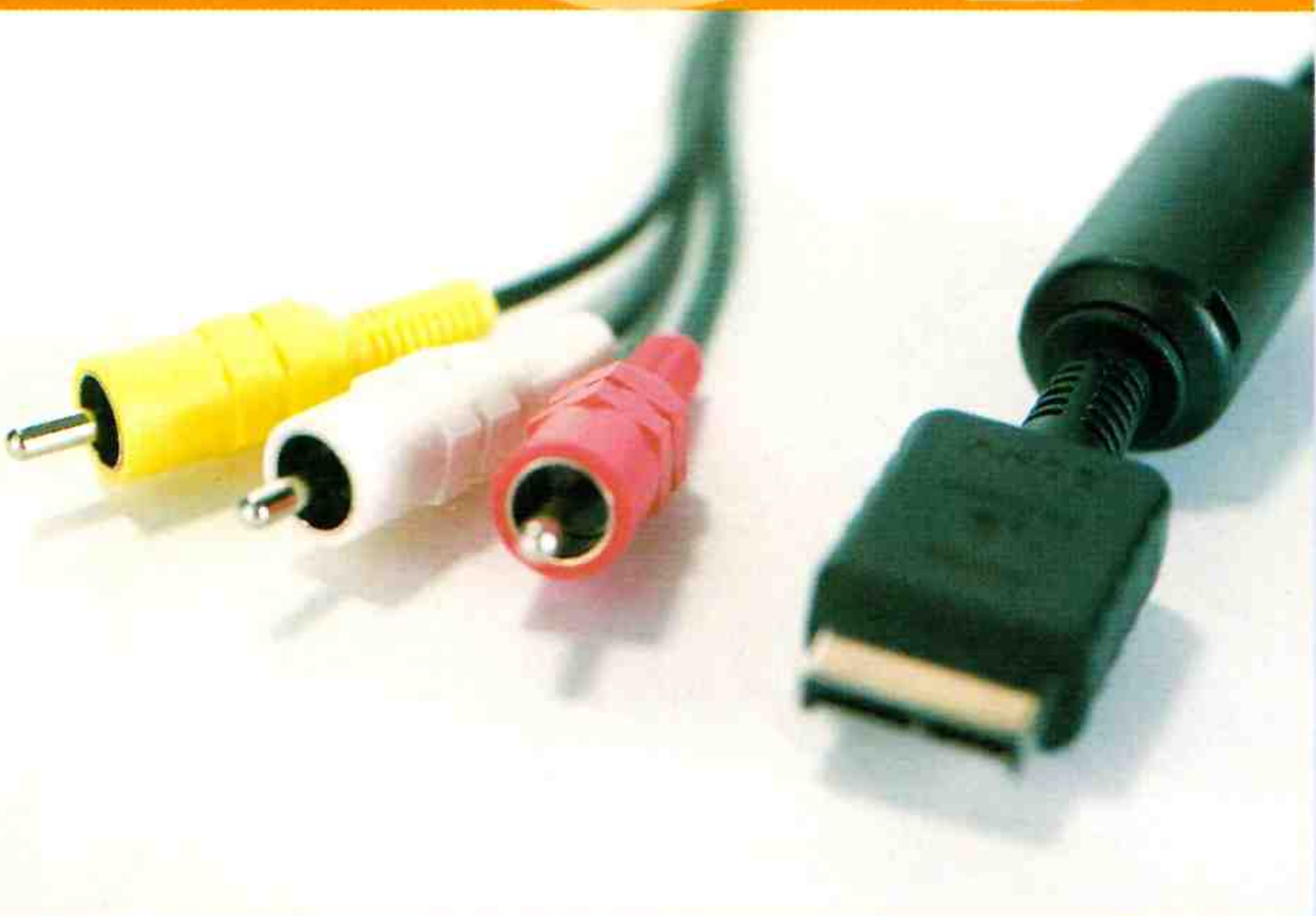
Doporučujeme

Sony AV kabel

Cena: 790 Kč

Neznačkové modely lze sehnat za zhruba poloviční cenu, ale protože je AV kabel v základním balení PlayStation, proč ho kupovat?.

3. volba



[Do zásuvky „AV Multi Out“ na PlayStation lze připojit různé kabely.]

S-Video

Dalším vylepšením oproti kombinovaným kabelům je připojení přes S-Video (to je kruhový pětikolík, zásuvku najdete obvykle na panelu pro připojení k tuneru). Propojení přes S-Video nabízí mnohem ostřejší rozlišení, protože je vystaveno nižší míře interference a rozděluje video signál do separátních kanálů barvy a jasů. Bohužel ne mnoho televizí toto propojení podporuje.

Doporučujeme

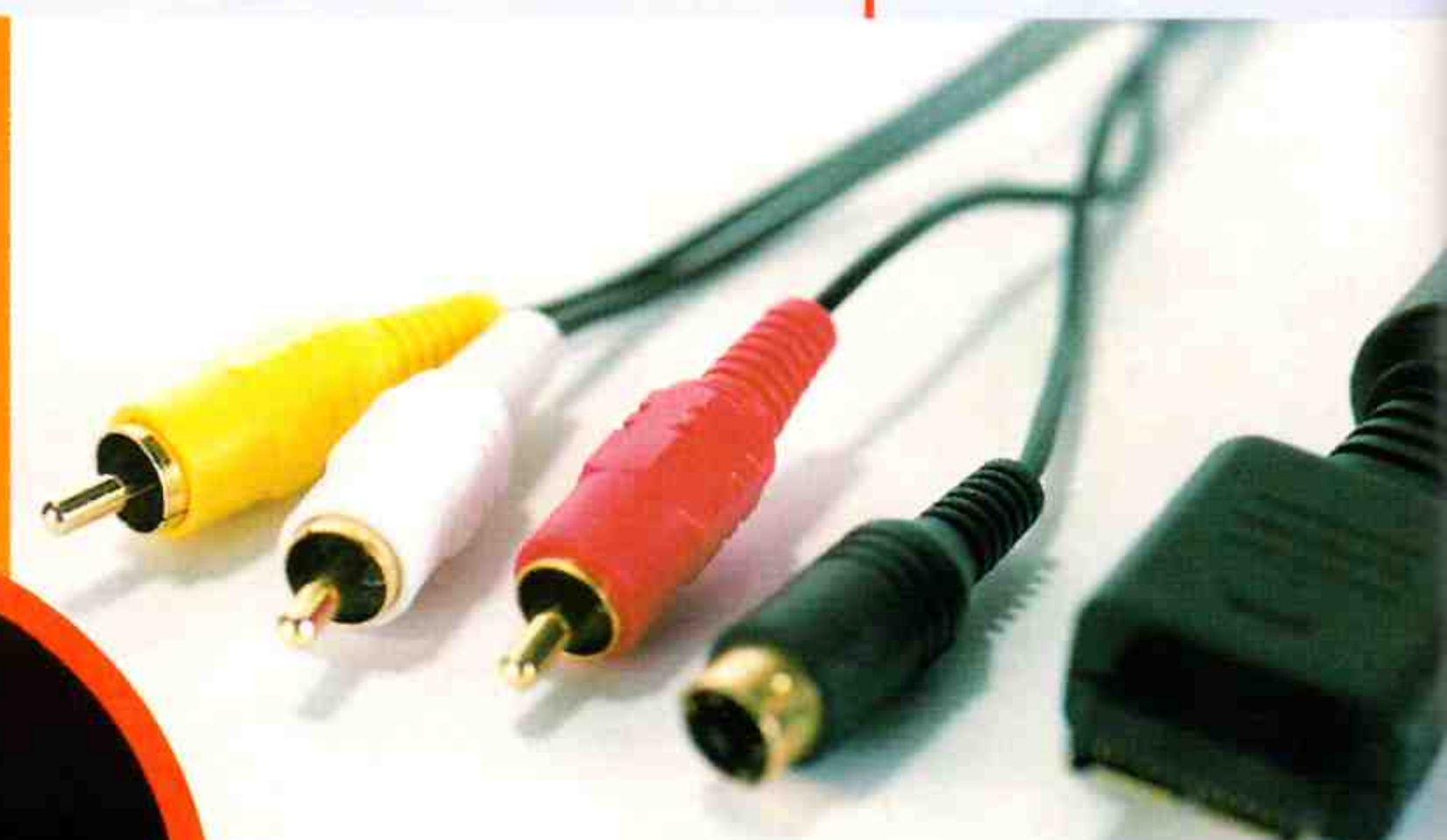
Sony S - Video Cable

Cena: 1090 Kč

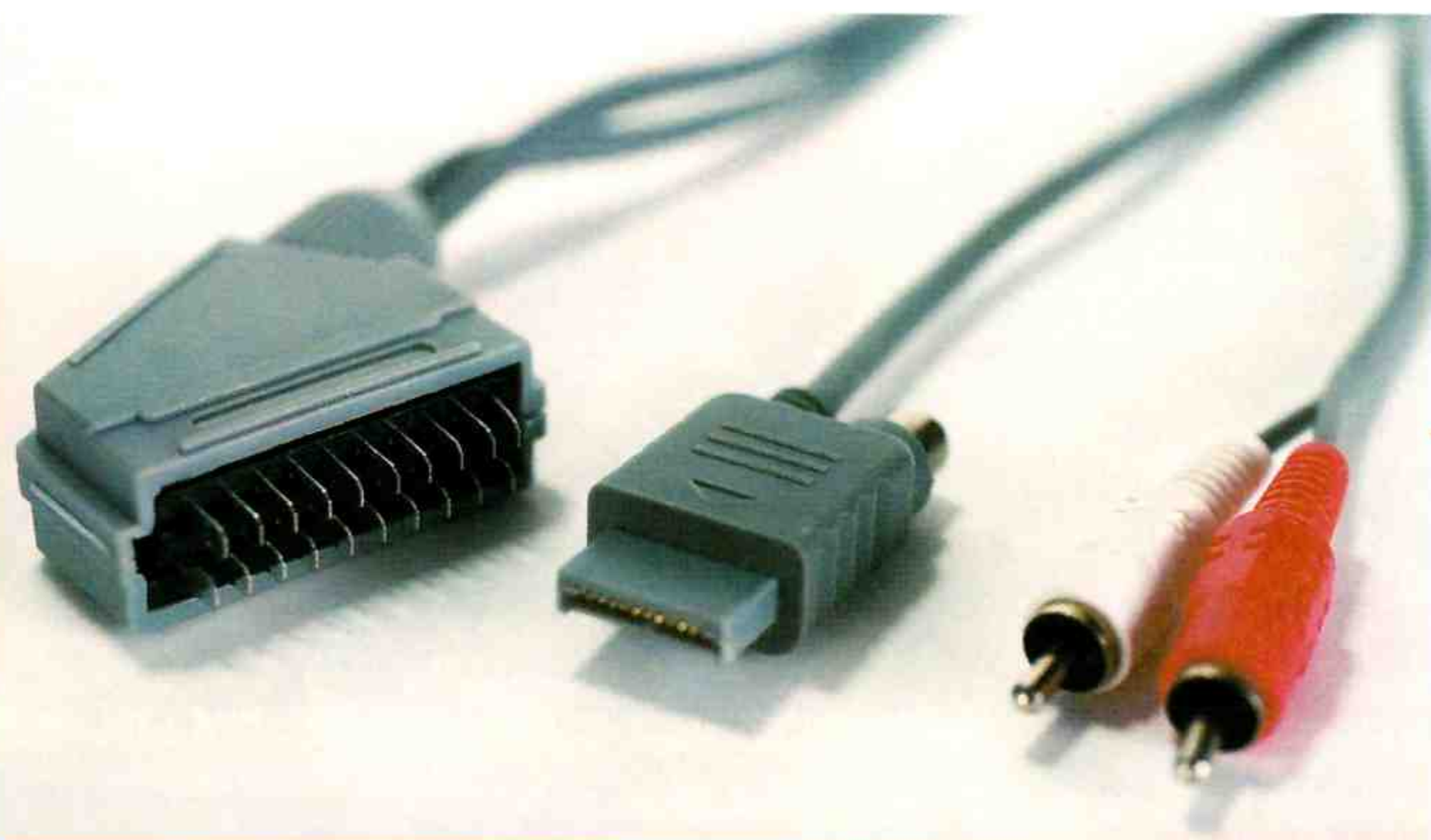
Monster Gamelink 300*

Cena: 3000 Kč

*Pokud nevíte co s penězi.



2. volba



[SCART propojení je to nejlepší, co lze za prachy koupit.]

RGB SCART

Tak tohle je... ta největší bomba. Kabel RGB SCART nabízí největší kvalitu video signálu, který vaše televize zvládne, a to proto, že červené, zelené a modré komponenty obrazu jsou přenášeny separátními kabely. Jak poznáte, že vaše televize podporuje SCART? Podle hranaté zásuvky o 21 kolíčích na zadní straně televizoru. Získáte nejlepší možný obraz, a tak neváhejte ani chvíli a své PlayStation tento kabel dopřejte. Musí na něm být někde napsáno RGB SCART a zástrčka mít 21 kolíčů (obvod se počítá jako jeden kolík). Pokud jich má méně, je to pouhý kombinovaný kabel se SCARTovou zástrčkou.

Doporučeno
Sony SCART kabel
Cena: 1490 Kč



1. volba

Kanál PlayStation

Používáte-li RF kabel, budete muset na televizi naladit kanál pro svůj šedý zázrak. PlayStation je vždy na kanálu 36, takže lze tento kanál snadno naladit přes dálkové ovládání a nemusíte hodiny sedět před zrněním na obrazovce. Televize nabízí kanály 30 až 67, přičemž pozemským stanicím je vyhrazen vždy jeden slot - doplněk, jako jsou konzoly, patří vždy kanál 36.

Používáte-li kombinovaný kabel, SCART nebo S-Video, pak jste konzolu připojili přímo do AV (audio/vizuálního) vstupu televize - poté už jen na dálkovém ovládání musíte zadat AV1 nebo AV2 pro kombinovaný kabel nebo SCART a (jak vás jistě nepřekvapí) video pro S-Video. Pak by se na vás měla usmát důvěrně známá playstationová obrazovka.

36



Svět sám pro sebe

Jakmile se vám podaří rozchodit zvuk a z vašich repráků bude znít téměř realistická palba, jistě se najde nějaký starý mrzout s ušima jako netopýr, který si bude stěžovat na hluk. Pokud se chcete vyhnout trapným rozhovorům s městskou policií a zároveň si chcete hry užívat na plné koule, nemáte asi jinou možnost, než sáhnout po sluchátkách. K těm budete potřebovat AV adaptér (jak vidíte dole), který vám poskytne dva audio výstupy. Sluchátka jednoduše připojte (možná bude třeba redukce). Nevýhodou je, že signál nejde přes zesilovač, takže si hlasitost budete muset upravit prostřednictvím obrazovkového ovladače, který je ve hrách spíše výjimečně.



[Zapojte si sluchátka přes adaptér a můžete pařit naplno.]

Jak... si vylepšit zvuk

Zvuku, stejně jako u mnoha dalších užitečných věcí (třeba kyslíku), si všimnete, až když se jej vám nedostává. Kolikrát jste už pařili hru a soundtrack brali jako samozřejmost? Něco vyletí do povětří a vy čekáte zvuk exploze. Někdo umírá, tak řve v agónii. Když zvuk odstraníte, zážitek z her se vám najednou zploští a hry vás už tak nebudou brát.

Ale stejně tak platí, že jste navykli poslouchat soundtrack přes stávající nastavení a ani vás nenapadlo něco na tom někdy změnit. Nicméně věřte nám, ty malinkaté reproduktory ve vaší televizi, ty fakt nestojí za nic. Fakt za nic. Dusí vám zvuk a oklešťují vaše potěšení - je to asi totéž, jako kdybyste kvalitní víno srkali přes brčko. Zkuste připojit PlayStation ke slušnému hi-fi a už vás nikdy nenapadne se ohlédnout zpět. Jen trochu dobré stereo nastavení může dokonale změnit vaše hráčské zážitky.

PŘIPRAVTE SE NA BASY

Jak připojíte hi-fi, záleží dost na stávajícím nastavení a na tom, jakou verzi PlayStation (na trhu je jich několik) vlastníte. Jakmile si utřídíte, jaké komponenty potřebujete, je to docela hračka. Někde vzadu na svém hi-fi byste měli najít řadu audio vstupů. Jeden z nich bude bílý, druhý červený a pravděpodobně ponesou označení „Aux“ a „In“ nebo něco podobného.

Když tyto zásuvky připojíte k PlayStation, budete si moci užít soundtrack přes stereo reproduktory. Jediným problémem je to, že pokud zrovna nevlastníte úplně první starou verzi PlayStation, pak vaše konzole postrádá odpovídající červené a bílé audio výstupy, kterých je zapotřebí ke stereo komunikaci. Naštěstí existují způsoby, jak se vypořádat i s tímto problémem...

Zde jsou naše řešení, v závislosti na vašem nastavení:

Máte-li televizi pouze se zásuvkou pro anténu

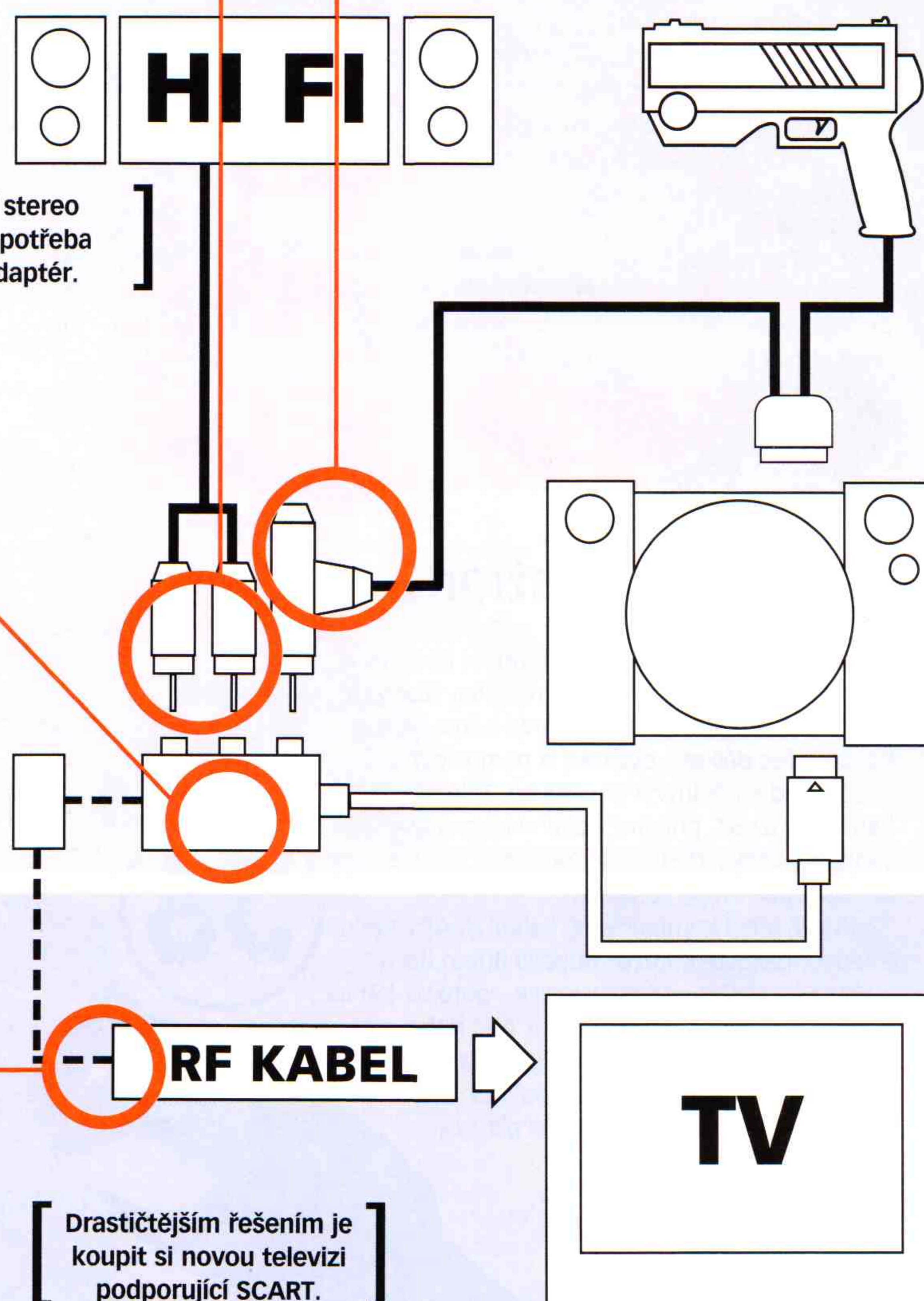
Pak musíte pro připojení k televizi použít RF kabel. Ten bohužel, na rozdíl od jiných kabelů, nemá ony důležité audio výstupy, kterých je zapotřebí pro stereo připojení. Budete proto potřebovat AV adaptér (byť RF adaptér je skoro stejně dobrý). To je kabel, který připojíte k portu

AV Multi Out na zadní straně své konzoly a který vám poskytne dva chybějící audio výstupy. Multi Out port se zdvojnásobí rovněž na druhé straně adaptéru, takže RF kabel můžete připojit k televizi. Důležité je, že současně s tím máte k dispozici široké spektrum audio zásuvek. Teď už potřebujete pouze stereo kabel (ten má na každém konci červený a bílý jack), kterým spojíte audio výstupy na adaptéru a audio vstupy reproduktorového systému. K některým systémům se tento kabel přímo dodává, jinak jej lze bez problémů koupit.

Doporučujeme:
Sony AV adaptér
Cena: 790 Kč



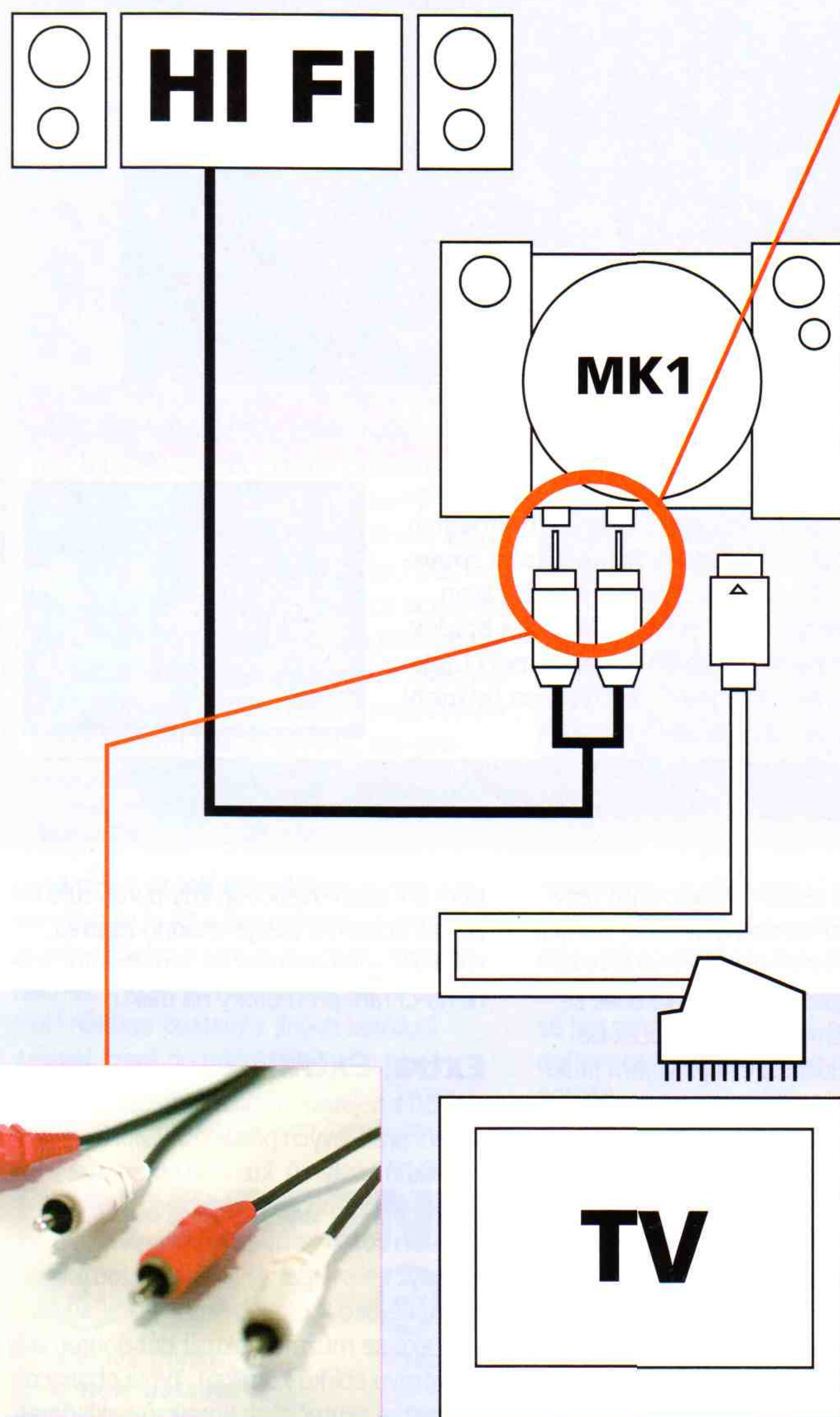
Pro získání stereo zvuku bude potřeba podobný adaptér.



Máte-li PlayStation s vlastními audio zásuvkami

Společnost Sony uvedla od roku 1995 na trh několik různých typů PlayStation, z nichž některé se nikdy neměly dostat na veřejnost (viz sbírka dole). Většina prodejných verzí se vyznačuje změnami, jež byly zaváděny za účelem snížení ceny a vyřešením některých technických problémů. Jediným skutečně zásadně pozměněným modelem je scvrklé PSone, ale jako další příklady můžeme uvést bílou PlayStation, jež dokáže vedle her přehrávat i video disky (oficiálně dostupné bylo ale pouze v Japonsku) a černou „Yaroze“ PlayStation, která umožnila amatérským programátorům psát vlastní videohry.

První modely šedé PlayStation byly vybaveny zabudovanými výstupy pro kombinované audio a video, takže pokud vlastníte jeden z těchto vzácných modelů, AV adaptér nepotřebujete. Je tedy sice snadné získat kvalitní zvuk, ale naopak máte nevýhodu v zapojení videa - připojení přes Scart a S-Video pro vás není kvalitnější. Ale zpět ke zvuku: máte-li AV výstupy, uvidíte je na zadní straně konzole, a to mezi sériovým portem a AV Multi Out (pozdější verze mají na jejich místě pouze minimalisticky šedý plast). Pak stačí jednoduše zastrčit kabely a PlayStation vám hraje přes hi-fi.



Krátká historie neobvyklých modelů PlayStation.



PlayStation prototyp



Japonská Video CD verze



Net Yaroze v černé



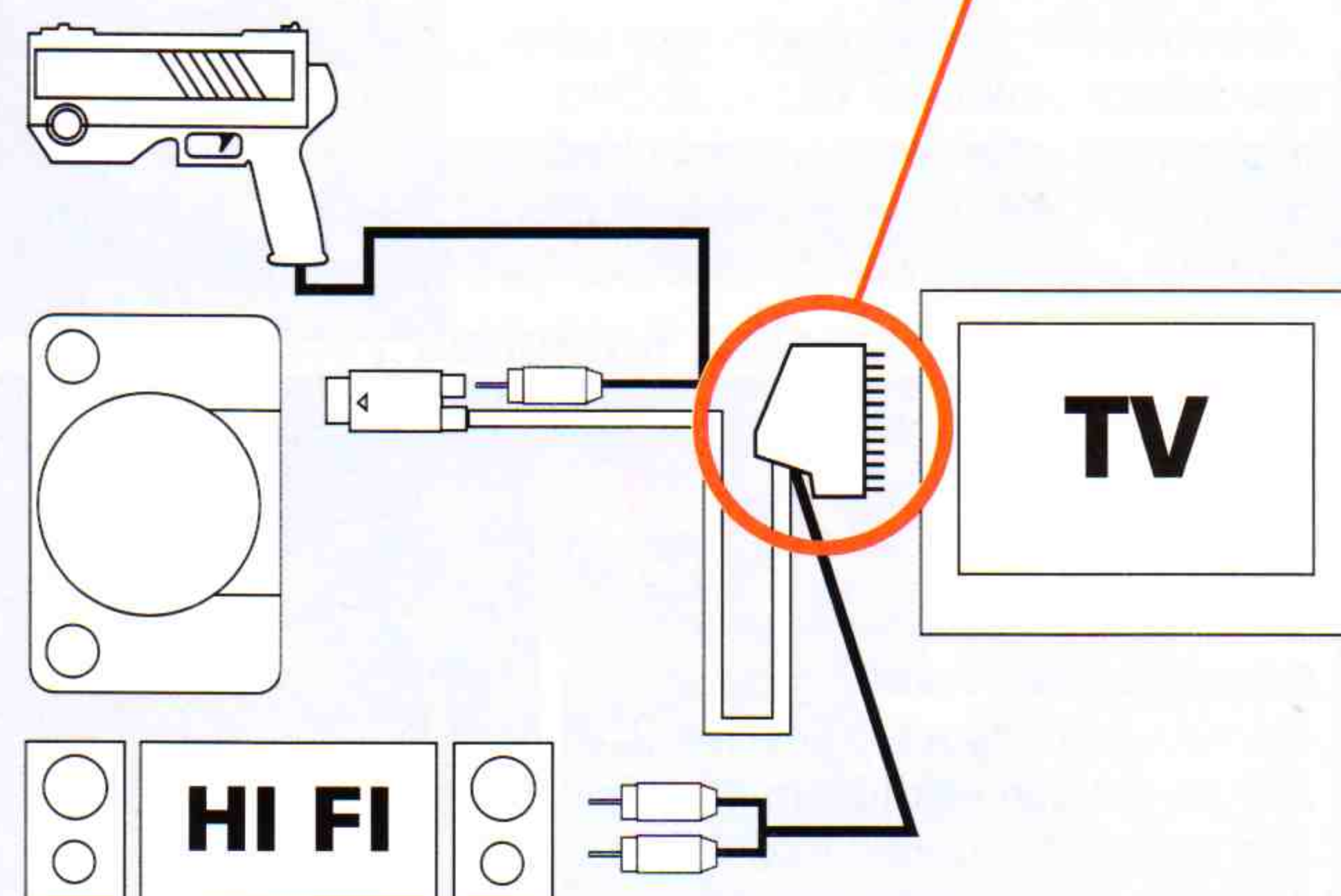
Programátorská verze

Začínáte-li od nuly

V ideálním světě by se hry prodávaly ve formě pilulek a vysílaly obraz přímo do vašeho mozku. Jenže jelikož v ideálním světě nežijeme, je naším úkolem se snažit, aby PlayStation, televize a stereo spojovalo co nejméně kabelů. Čím víc kabelů a propojení, tím větší interference. Takže všechny ty redukce vyházejte a celý systém propojte jediným AV kabelem.

Je možné, že vám to umožní váš stávající AV kabel. Mnoho kabelů nabízí jen krátkou rozdvojku, tak budete muset zatáhnout a individuálně izolované dráty od sebe odtáhnout ještě dál (nic tím nezkazíte), abyste mohli jednotlivé komponenty v klidu propojit. Na jedné straně zapojíte kabel do PlayStation, video konec dáte do televize a audio do hi-fi systému. Úchvatné, že? Pokud vám toto váš stávající kabel neumožňuje, pak vězte, že na trhu je hodně takových, které ano. Nám se obzvláště líbí Stereo SCART kabel, který je plně RGB SCART (dokonalý obraz), je dostatečně dlouhý a navíc má i zásuvku pro světelnou pistolí.

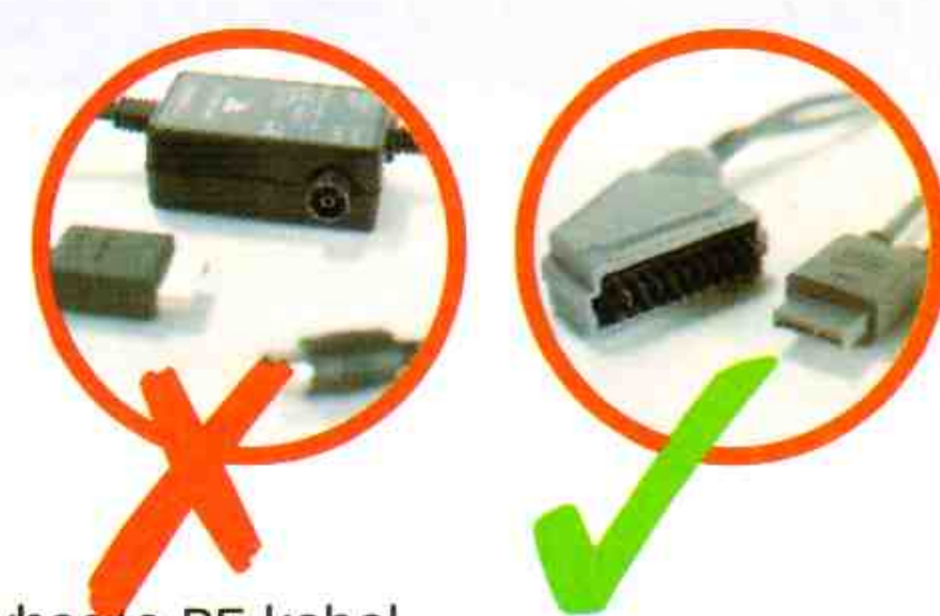
Pozn: Všechna tato řešení by měla fungovat i u mini-displejů, protože prakticky každý jejich model je replikou portu Multi Out.



Kabely pod maskou

jen aby bylo vše úplně jasné...

- 1) Jestli je to jen trochu možné, vyhoďte RF kabel.
- 2) Nejlepší obraz vám poskytne jednoznačně RGB SCART.
- 3) Chcete-li dobrý zvuk, připojte PlayStation k hi-fi systému.
- 4) I levnější kabely odvedou dobře svou práci.
- 5) Udělejte to! Vaše oči i uši vás budou zbožňovat.



Zkratka: Více se o nejnovějších doplňcích dozvíte na straně 16 v pravidelné rubrice Nové periferie.



Spider-Man 2: Enter Electro

Naše „vysněná hra“ je skoro hotová a téměř šílená.



NÁJEMNÍ ZABIJÁCI

Tihle klauni stojí frontu na vaši lekci. Buď je vyprovodíte prostřednictvím pěstního souboje nebo jedním ze svých speciálních útoků. Ale pozor, zločinci nosí zbraně a Spideyho lykrový obleček není neprůstřelný, takže v těchto bitkách nesmíte otálet.



VÝBAVIČKA PANA SPRAVEDLIVÉHO

Pokud vás už červená a modrá omrzela, je tu spousta jiných kostýmů, do kterých se můžete převléct - viz modrobílá kombinéza dole. Každý doplněk garderoby si ale nejdřív musíte zasloužit splněním nějakého úkolu.



Symbiot Spidey: Jeden z mnoha obleků, které můžete získat.

DEJTE NÁM STOPU

Nepropadejte panice, pokud jste nehráli původní hru. V úvodních úrovních najdete tréninkový režim a také spoustu rad a tipů. Dojděte k jedné z ikon v podobě modrého otazníčku a Spidey vám poví, jak se zhoupnout mezi budovami a vyloží vám všechno, co by mohl takový pavouk potřebovat.



Váš oblíbenec Spider-Man, který umí chodit po kolmých zdech, sprádat síť a likvidovat nebezpečná individua, je zpátky v ulicích

New Yorku a s ním opět přichází i zákon. Na mamutí exkluzivní recenzi si sice budete muset počkat do příštího měsíce, ale do té doby se můžeme trochu navnadit tím, co od tohoto pokračování jedné z nejzábavnějších plošinovek všech dob můžeme čekat.

Ať žijí houpačky

Enter Electro je v podstatě přepracovaná verze původního *Spider-Mana*, přitom ale obsahuje 24 naprosto nových úrovní. Stejně ja-

ko v první hře se musíte probíjovat úrovněmi a s využitím všech svých neobyčejných pavoučích schopností chladit hlavy bandám nájemných zabijáků a lupičů a nakonec se ještě utkat s jejich vůdci (viz rámeček Da Boss). Bossem zločinců v nejnovějším titulu je podlý Electro, který pracuje na výrobě smrtelného zařízení nazvaného „Doomsday“ (Soudný den). Vy máte samozřejmě za úkol ho zastavit dřív, než svůj projekt dokončí.

Aby Spidey uspěl v boji s Electrem a jeho bandou, získal několik nových dovedností. Nám se nejvíc zalíbila tzv. ice webbing, s jejíž pomocí zmrazí jakékoliv objekty a nepřátelské roboty a pak je jediným úderem roztrhne na prach. Špatná

není ani taser-webbing, kdy paralyzuje nepřítele šokem a pak je snadno zastřelí. Nechybí ani automatické zaměřování, které ho chrání před útoky na dálku.

Extra! Extra!

Jednou z nejšťavnatějších částí *Spider-Man* je sbírání prémiových předmětů. Zaprvé je tu celá skříň kostýmů, které se objevily už v komiksovém zpracování. Například oblek Spider-Man 2099, černý oblek, který měl na sobě, když ho ovládal zlý vetřelec a můžete hrát také jako Spideyho druhé já P. Parker.

Také se můžete pokusit dát dohromady Parkerovu sbírku komiksů. Tyhle obálky pocházejí ze skutečných komiksů nakladatel-



NEPOSTRADATELNÁ SÍŤ

Tahle ikona ukazuje, kolik Spideymu ještě zbývá speciálních útoků. Jsou tu čtyři základní typy: web fists, web yank, web missile a web shield. Abyste se udrželi v plné síle, musíte hledat malé modré symboly pavouka.



Stěrka: Šikovní web shell poskytne Spideymu ochranu.

DA BOSS

Najdete tu zbrusu novou sestavu bossů, kteří na vás čekají na konci každé úrovně. Jako první se vám do cesty postaví Shocker vybavený nebezpečnými nadzvukovými útoky, které vás odmrští stranou. Dalšími bossy jsou Sandman (dole), Hammerhead, Lizard, Dr Watts a samozřejmě Electro.



Plážová rvačka: Sandman to na Spideyho zkusí s kbelíky a rýčem.

NADĚJE V BEDNIČKÁCH

Ve hře najdete roztroušeno po úrovních mnoho objektů, které můžete zdvihat a házet s nimi - třeba přepravní krabice, barely na benzín a poštovní bedny. Hodí se k likvidování zločinců, když nechcete plýtvat svou vzácnou sítí. A navíc jsou ve spouště z nich schovány různé užitečnosti jako třeba balíčky zdraví a power-upy. Ale pozor, všechny vymoženosti získáte jedině podrobným prohledáním každé úrovně, ale prozkoumávání už pak není taková zábava.



Extra ochrana

V prodeji! Zbrusu nový perfektně padnoucí oblek nezranitelnosti Spider-Phoenix!



Hledač: Při prohledávání budov narazíte na zlatý symbol pavouka.



Elegán: Pavouček vám daruje tenhle fešácký úbor. Mňam!



Osobní výzbroj: Oblek vám zaručí nezranitelnost vůči nepřatelům.



Nic nevydrží věčně: Po jisté míře utrpených škod ale oblek zmizí.

ství *Marvel*, obsahující události ze hry. Celkem jich tu je 32 a pro dokončení hry je musíte všechny najít. A abychom nic nevynechali, v krátkých medailoncích se tu objeví i některé postavy z jiných komiksů *Marvel*, které do hry nebyly zařazeny.

Některé z vás možná zklame, že nehledě ke všem těm novým šatečkám, je

hratelnost i grafika téměř stejná jako v první hře. Nám to ale nijak zvlášť nevádí. Původní *Spider-Man* byla konec konců skvělá, jen trochu moc krátká hra. Pokud se jim tenhle snad jediný nedostatek podařilo odstranit, nemáme proč se na ni netěšit.

● Nick Ellis

PŘEDBĚŽNÉ VAROVÁNÍ!

PLUSY

- Nové pohyby
- Noví bossové
- Chytrá hratelnost

MÍNUSY

- Nic nového pod sluncem
- Spidey má ošklivý hlas
- Žádné vynálezy

OFICIÁLNÍ VAROVÁNÍ

Další marvelovská klasika, která nemá chybu.



Worms World Party

PRAŠTĚNÝ CHLAPÍK ●

Worms není jen o tom, že z bezpečné vzdálenosti prostřelujete vrásčité hlavy svých nepřátel. Chcete si to vyřídit pěkně zblízka a osobně? Pak popadněte baseballovou pálku a do nich. I to je taktická zbraň. Odpálkujte nepřitele na jeho tým nebo na výbušnou minu a kochajte se dvojnásobnou katastrofou.

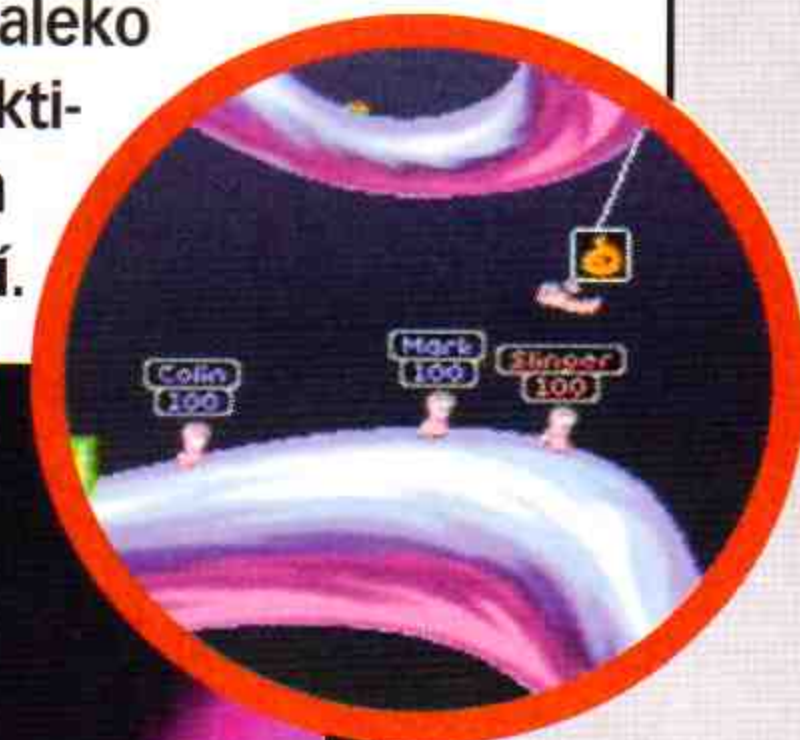


Drsný útok: Chudák tenhle červík se na skvělém baseballovém stadionu asi moc dobře necítí.

Každá hra, v níž na nepřítele házíte betonové osly, je podle nás fajn.

● ZHOUPNEM SE

Provaz je jednou z nejpříhodnějších částí vybavení, které máte k dispozici. Dostanete se s ním do jinak nedosažitelných výšek a nebo se přehoupnete do útulného bezpečí daleko od masakru. Pro taktiky nebude problém přijít na jeho využití.



● DINOSAURUS

Zranění, které dinosaurovi právě způsobila clustrová bomba, nevypadá zrovna přesvědčivě. Prostý příklad naprosto uhozené grafiky, kterou se tahle hra honosí.



MIŘTE NÍZKO ●

Někdy pomáhá, když odhodíte všechny zábrany a půjdete na to tvrdě. Většinou zabere, když všemožnými zbraněmi z nabídky míříte do toho, co má červ místo zadku.



Sakra flinta: Namiřte zaměřovací kříž na nepřítele a pak si už vychutnejte jeho smrt.



Červy by do role herních hrdinů obsadil jen málokdo. I my si odjakživa říkáme, jak vývojáři mohli napadnout zrovna tyhle slizké zlovolné potvory. Ale na tom nezáleží.

Prostě a jednoduše nás doslova strhla hratelnost založená na tom, že můžeme ovládat kousky larvami zamořených krysích hovínek.

Mumraj nade vše

Úspěch si *Worms* odjakživa získávala díky bohatým misím pro jednoho hráče a legrací nadupaným masakrům v multiplayeru. A ani ve *Worms World Party* tomu nebude

jinak. Jako obvykle ovládáte stádečko bezobratlých žíhal se sebevražednými sklony, kteří zahanbí i piloty kamikadze. Červíci vyzbrojení vlhkými, uslintanými papulami, nemohou jeden druhého vystát, a jak se zdá, zvláštní neodolatelné potěšení nacházejí ve smrti, kterou přinášejí spršky horkého kovu, ať už shora, zdola nebo ze stran. Hratelnost si zachovává svou tradiční jednoduchost: prostě zamíříte a střílíte na nepřítele všemožnými bizarními zbraněmi. Pozadí je náhodně generované, takže nabízí nekonečnou rozmanitost.

K tomu všemu je nutno připočíst tzv. wormpot. Jde o náhodnou volbu tří položek ze souboru 25 režimů hratelnosti (což

dává možnost až 400 různých kombinací), jako je třeba super ovce, dvojnásobné škody nebo krev, které pak tvoří hlavní prvky hry.

Důvtipné střely

Ve *Worms* byl odjakživa nejdůležitější režim pro víc hráčů a zdá se, že krouťící se bojovníci budou trumfem i téhle hry. Volba wormpot funguje i v multiplayeru, takže je dobré si na pár hodin opatřit k ruce skvadru kamarádů a namasírovat si břišní svaly, které používáte při smíchu. S kámoši si u téhle hry užijete spoustu skvělých, blahodárných zábav. Zvláště když se rozhodnete vyhladit tým protihráčů tím, že

ZATŘEPEJ BOTKAMI

Jedním z nejelegantnějších náhodných herních prvků je tady generátor zemětřesení. Jako by hra nebyla už tak dost náhodná, musíte teď navíc počítat s otřesy půdy, které všechno, včetně červů a min, přesunou, kam se jim zamane, aniž byste mohli nějak zasáhnout.



Červotřesení: Díky náhodným zemětřesením je hra ještě zajímavější.

CHYŤTE SE ŠANCE

Nejzajímavějším prvkem hry je wormpot. Funguje stejně jako herní automat s ovocem, ale tady se míchá 25 různých herních prvků, čímž vzniká možnost 400 různých kombinací. Takže si třeba vytočíte: „dobrý režim“, „s krví“ a „opravdu bolestivé pády“. Tyhle volby mají při-



spět k rozmanitosti, o zmatcích nemluvě.

KRČÍCÍ SE OVCE, SCHOVANÝ ČERV

Malý kvíz pro milovníky červů. Červ, který má nad svou vrásčitou kebulí otazník, může zlému Dr Spodovi pod sebou způsobit slušné škody. Nesmí ale zapomenout na to, jak jsou jeho kamarádíčky i on sám blízko k cíli, na který míří. Co má dělat? Více informací najdete v rámečku Mířte nížko na první stránce téhle nádherné preview.



na něj třeba shodíte betonového osla. Nebo na ně vystřelíte krtkovou bombu a pak se kocháte tím, jak jsou vaši pečlivě schovaní nepřátelé pěkně vyhozeni ze svých děr na světlo boží. Víte, není nic lepšího, než pozorovat návštěvu, jak se v kroucení předhání s červem, na kterého si právě na konzole hraje.

Takže to vypadá, že WWP ve všem všudy dostojí svému kultovnímu dědictví. Legendární hratelnost zůstává a náhodné režimy a pozadí garantují, že tu nenajdete dvě stejné hry. A to jsme se ještě nezmiňovali o vychytávkách jako je třeba skunková bomba. To zas bude probdělých nocí.

● Craig Pearson

PŘEDBĚŽNÉ VAROVÁNÍ!



- Multiplayer k uchechtání
- Zábava, zábava, zábava
- Hromady zbraní



- Stejná hratelnost
- Minimální grafika
- Skoro stejná jako Worms Armageddon

OFICIÁLNÍ VAROVÁNÍ

Solidní hratelnost a totální zábava. Bude to hitovka!

© Jak použít (válečnou) hlavici

Sledujte, jak funguje červí taktika, ukážeme vám, jak také můžete vyžrát na nepřítele.



JEN TVRDĚ DO MĚ, BRÁCHO, JÁ TO SNESU

TEXT: JIŘÍ PAVLOVSKÝ



Oficiální varování: Hráky z mutanty mohou způsobit značné deformace vašich prstů.

Račte se seznámit s čerstvými absolventy akademie

Fakta o hře

Datum vydání: 21. září
Vydavatel: Activision
Výrobce: Paradox
Žánr: Bojovka
Web: www.activision.com
Speciality: Režimy arkáda, přežití, versus, trénink a cerebro
Společné mutantské schopnosti s PSM. Velkohubost

Jsou divní, mají přitroublá jména a zmocnili se vlády. prozatím jen nad trhem. Právě připravují druhé kolo invaze na vaše PlayStationy. Ano, ctěné dámy, vážení pánové, milí bezobratlí, X-Mení se vrací na scénu a s sebou přináší ještě drsnější nářezové akce a plný kredenc hratelnostních delikates.

Protože je profesor Charles Xavier, génius stojící v pozadí X-Menů a zakladatel Školy pro talentovou mládež (v češtině to zní blbě, tak radši zůstaneme u "Mutant Academy"), momentálně nedostupný (tráví své prázdniny v anglickém Blackpoolu), je na nás, abychom vás provedli po hře. Nemůžeme přece dopustit, abyste vy, naši ctění čtenáři, vypadali před svými kámoši jako banda nic netušících křupanů, až se hra v říjnu objeví na trhu.

Ale pěkně po pořádku, kdo jsou vlastně X-Mení? Inu, je to elitní komando superhrdinů, které spojují jejich neobyčejné mutantní schopnosti a záliba v lesklých barevných oblecích. X-Mení byli první hrdinové, kteří své schopnosti nezískali díky kousnutí od pavouka, nálezu magického prstenu či mimozemskému původu - jejich nadpřirozená moc pochází z genů. A proč mají vlastní hru? Protože od roku 1963 vystupují v obrovsky populárním komiksu (samozřejmě ho nevymyslel nikdo jiný než Stan "Spider-Man, Hulk, Thor, Iron Man, Silver Surfer, Fantastic Four" Lee), podle komiksu byl natočen film, jenž se okamžitě stal hitem, a především proto, že jsou naprosto skvělí. A co lze čekat od hry X-Men 2? Spoustu superhrdinských rvaček okořeněných speciálními pohyby a zručně vyhlížejícími postavkami. Navíc machři v Akademii dřeli jak černí, aby druhá verze hry byla jasnější, plynulejší a vůbec dokonalejší než ta první. Tak sem s tím. A rychle.

POČÍTADLO VÍTEZSTVÍ
MŮŽETE UPRAVIT POČET KOL, KTERÉ JE TREBA VYHRÁT K CELKOVÉMU VÍTEZSTVÍ.

VY
VYBERTE SI JEDNU Z 18 POSTAV, V JEJÍŽ ROLI CHCETE BOJOVAT.

UKAZATEL SPECIÁLNÍCH POHYBŮ
UKÁŽE, KOLIK SILY MÁTE VE SPECIÁLNÍCH ÚTOCÍCH

UKAZATEL ENERGIE
JAK BLIZKO MÁTE KE K.O.

ČAS
KOLIK ZBYVÁ DO KONCE SOUBOJE



VÁŠ PROTVÍK
POZVĚTE SI KÁMOSE, NEBO SI DEJTE SOUBOT V REŽIMU ARKÁDY NEBO PŘEŽÍTI.

Wolverine

**Chlupatý, děsivý a tvrdý
jak ocelové hřeby.**

Wolverine znamená rosomák - chlupaté malé, ale zato velmi agresivní zvířátko příbuzné lasičce a fretce, takže určitě byste si nepřáli, aby vám něco takového vlezlo do kalhot. Takový rosomák dokáže pořádně kousnout a drápy by mu mohl závidět i sup. Není proto divu, že se nejslavnější z X-Menů pojmenoval právě po něm. Nicméně kde vzal ten žlutý obleček, to se můžeme jen dohadovat.

Když si budete vybírat svého bojovníka, pak se Wolverine přímo nabízí. Vypadá totálně krvelačně, jeho oči jako by říkaly „Dotkneš se mne a udělám z tebe fašírku,“ a má skutečně šílené pařáty. K jeho základním chvatům pochopitelně patří sekání pařáty, což je věc docela účinná, a kopání. Ale nás základní věci přece nezajímají, že ne? No dobrá, tak pojďme na cvičiště...

**„Vypadá
totálně
krvelačně.“**



Fakta o Wolverinovi

Pravé jméno: Logan
Věk: Neznámý, ačkoli bojoval ve španělské občanské válce a rovněž ve druhé světové válce, společně s kapitánem Amerikou.
Mutantské schopnosti: Ostré, zatahovatelné drápy a schopnost rychlé samoléčby.
Speciální finty: Samurajský šleh, speciální úder, zbraň X.
Co je nejméně pravděpodobné: Že by se dloubal v nose.

2.1 REŽIM AKADEMIE

Bojový výcvik, cesta
k úspěchu

Pokud jste nehráli první verzi X-Menů, pak vám vřele doporučujeme strávit několik hodin v tréninkovém středisku. Režim akademie doznal od minula podstatného vylepšení a nabízí dvě samostatné volby - školení po lekcích nebo nezávislé studium.



2.1A ŠKOLENÍ PO LEKCÍCH

Wolverine proniká do tajů svých základních chvatů. Můžete se zaměřit na konkrétní škálu útoků - to se vám pak na obrazovce rozsvítí klávesy potřebné k provedení kombi.



2.1B VYTÁHNĚTE DRÁPY

Anebo můžete studovat jen tak, bez vedení. Dostanete sparring partnera, nebo spíše otloukáčka, a na něm můžete zkoušet nejrůznější finty, seky, kopy, aniž byste se museli bát odvety.

2.2 GET OUT CLAWS

Dáme si to znovu

Tedy ne že bychom si byli úplně jisti, jak se tohle dělá (je to fakt velké kombo), ale funguje to - to je nade vši pochybnost. Chudák stará Rogue to dostala těmi šílenými pařáty naplno z brilantní otočky. Jo, asi si budete muset počkat na naše tipy...



2.2a
Mistr otoček: Stačí trochu energie, bouchnutí do několika kláves a Wolverine se roztočí jak na báli.



2.2b
Vyděšená tvář: Rouge to dostala několikrát za sebou



2.2c
Nezastavitelný: Údery vysávající energii ji odhazuje stranou.



2.2d
K.O. Konečně speciální útok končí, Rogue leží na zemi, vystavena dalšímu útoku.

2.3 NEO FAKTOR

Dejte se do toho ve stylu Matrix

Tak tohle je fakt skvělé, další ze speciálních chvatů přepíná kameru do "času střely". Wolverine vyskakuje vysoko do vzduchu, dopadá za záda svého protivníka a kamera se pomalu naklání o 45 stupňů. Ať žijí bratři Wachowští.

Chvat à la Matrix

X-Men nabízí spoustu rozkoší pro oko, stačí přijít na to, jak z každé postavy dostat maximum.



2.3a Žabí skok: Toad má asi smůlu, protože Wolverine se právě chystá jej pořádně nakopat.



2.3b Kouzla s čoučkou: Kamera detailně opisuje kop, stejně jako v bojových scénách z Matrixu.



2.3c Zběsilá rychlost: Náhlá změna rychlosti záběru a Toadovi přistála na páteři Wolverineova noha.



2.3d Naprostá spokojenost: Wolverine s potěšením sleduje letícího Toada.



2.3e Náraz: chudák starý Toad se o několik metrů dál rozseká o zeď.

2.4 PAŘÁTY A EFEKTY

Rvačky v arkádovém režimu

Jakmile máte dojem, že toho už zvládáte dost, je čas vyrazit do arkádového režimu, vyzkoušet si trochu skutečného bojování a všem kolem ukázat, jak dobře jste ty speciální finty zvládli. Zde se s naším Wolverinem seznámil Forge, a fakt mu to nebylo příjemné.



2.4a Jak se zviditelnit: Forgeho puška stříká zelený sajrajt, a to se Wolverineovi vůbec nelíbí.



2.4b A tak ho pěkně popadneme za flígr a vyhodíme vysoko do vzduchu.



2.4c Nedívat dolů: Výš a výš a výš.



2.4d Exploze: A pak dolů, aby se natvrdo a naplno seznámil s Wolverineovými pěstmi. Jo, to bude zatraceně bolet.



2.4e Vítězství! Močálovitý Forge dostal za vyučenou: s borci se nevyplatí laškovat.

3.1 Magneto

Jak si právě stojíte?

Na každého hrdinu musí být jeden hajzl. A ačkoli Magneto patřil kdysi k silám dobra, nyní je v čele zlých mutantů, kteří zbloudili a vydali se po cestách zla. Vy s ním musíte v arkádovém režimu bojovat a buďte připraveni na to, že to nebude žádná procházka růžovým sadem. Kromě obvyklých úderů a kopů totiž dokáže spoutat elektrickou energii a jeho Speciální finty jsou tak něčím na způsob pyrotechnické show. Samozřejmě si můžete vybrat i to, že budete hrát v jeho roli.



3.1a Vyvolávač pekla: Magneto si nemusí špinit ruce, své protivníky magnetickou silou zdvihne do vzduchu a pak s nimi praští o zem.



3.1b Generátor štítu: Jednoduchý, leč neuvěřitelně efektivní způsob blokování úderů.



3.1c Vysoké napětí: Svého soupeře můžete znehybnit elektrickým šokem a pak s ním několikrát praštit o zem nebo o zeď.

Storm

Poručíme větru dešti...



-Meni, to není výhradně chlapská záležitost, je zde totiž i spousta úžasných koček a jejich nejvyšší kněžkou je neodolatelná Storm neboli Bouře. Vyrosla jako

sirotek na drsných káhirských ulicích a přežila jen díky tomu, že se stala zručnou zlodějkou. Když vešly ve známost její mutantské schopnosti, začala být uctívána jako nějaké božstvo, aby ji posléze profesor Xavier zlanal do svého týmu.

Storm je obdařena schopnostmi ovládat neomezenou přírodní sílu počasí, což z ní dělá obávanou bojovnici, která navíc na procházku nemusí nosit deštník. Podobně jako Magneto, i ona exceluje v úžasných pyrotechnických efektech, dokáže levitovat, vznášet se a protivníkům ušedřovat tvrdé kopy, přičemž oni sami se jí nemohou dotknout.

„Když jde na procházku, nemusí nosit deštník.“

4.1 ZÁBLESK

Schyluje se k bouři

Storm se chová jako pravá dáma, a je-li to jen trochu možné, nerada si špiní ruce. Ovládá přírodní živly a se svými protivníky dokáže švihnout o zem, aniž by se jich dotkla rukou.



4.1a

První v ringu: Spoutejte svou sokyni energií matky přírody a pošlete ji na výlet směrem k nebesům.



4.1b

Na vzestupu: Klasický případ „nahoru-dolů“.



4.1c

Padlá dívka: Rogue skončila na zádech a klepe nohama jako převrácená želva.

Fakta o Storm

Skutečné jméno: Ororo Munroe

Věk: Neznámý

Mutantské schopnosti:

Má schopnost ovládat a manipulovat počasím. Její útoky jsou čistou přírodní silou. Je také výbornou zlodějkou.

Speciální pohyby: Hyper Electric Drill, Lightning Uproar, Lightning Ball

Co je nejméně pravděpodobné: že sežene partáka na golf.

4.2 SÍLA 10

Síly přírodní přitažlivosti



4.2a

Předpověď: V krajině Rogue čkejte extrémní fyzickou bolest, zranění a utrpení.



4.2b

Vysoký tlak: Totéž ale platí o kraji Sabretooth.



4.2c

Bolest v zubech: Jak bylo předpovězeno, spouští se bouřka a velký chlupáč chytil jednu do ciferníku - měl by si skočit k zubaři.

Drsné ženy

X-ženy. Rozkošné, leč smrtící...

Rogue

Ruce pryč!

Rogue má problém se svými mutantskými silami.

Absorbuje totiž schopnosti druhých lidí, a to pouhým dotekem - proto se děsí fyzického kontaktu s kýmkoli. Jinak je to další z žen obdařených schopností létat. Naprosto nejlepší je ve vzduchových útocích, protože při nich na ni samotnou není možné zaútočit.

Pravé jméno: Nebylo prozrazeno

Speciální finty: Lomeňáková puma, Zadrž dech

Co je nejméně pravděpodobné: Že někomu při setkání potřese rukou



Mystique

pytel Plný překvapení

Mystique je matkou Nightcrawlera, nevlastní matkou Rogue a vůbec pěkně odpudivé monstrum. Kromě pušky střílející růžový sajrajt je totiž tzv. "metamorf", což znamená, že se dokáže převtělit do každého, koho potká. Nám se ji ale dosud v jinou postavu proměnit nepodařilo. Pomůžete nám?

Pravé jméno: Raven Darkholme

Speciální finty: Překvápko, Levná střela

Co je nejvíce pravděpodobné: Že bude předstírat věk 25 let



Phoenix

Vějíř a plameny

Phoenix aneb znovuzrození Jean Greyové už k útokům nestačí telekinetické síly a plameny. Kromě nich také disponuje jedním z nejzábnějších speciálních chvatů. Útok pojmenovaný „Metafyzické zmatení“ způsobuje, že její nepřítel ztrácí orientaci a obrátí se mu celé ovládnutí. Při stisku → tak jdete dozadu, skáчете naopak stiskem ↓. Většinu z nás to dohánělo k šílenství.

Pravé jméno: Jean Grey

Speciální finty: Vzdušný úder, Metafyzické zmatení

Co je nejvíce pravděpodobné: Že vstane z popela porážky a zamiluje se do Wolverina



Prosim pomoc! Nemohl by mi někdo utřít zadek? Já si ho vždycky strašně rozdrápu.

X-MEN 2 - FILMOVÁ VERZE

Mutanti se dočkali dalšího filmu!

Po fenomenálním úspěchu prvního filmu *X-Men* se někdy v průběhu příštího roku dočkáme pokračování. Scénář už je na světě a podle všeho se dozvíme, jak se přihodilo, že Charles Xavier ochrnl. Zajímavé. I zde se objeví Magneto a jeho banda zlotřilých mutantů (Mystique, Toad a Sabretooth), kteří v úsilí získat Cerebro rozpoutají v New Yorku doslova peklo. „Na filmu budou

dělat tíž lidé jako na původní verzi, a to včetně režiséra Bryan Singera,” prozrazuje Hugh Jackman, herec, jenž ve filmu ztvárnil roli Wolverina. „Už se moc těším. Práce na prvním dílu byla fakt zajímavá, navíc se to fanouškům líbilo.” Zatímco v prvním díle se pokoušel přebírat holku Cyclosovi, ve dvojce už bude mít objevů několik:

„Ano, myslím, že před Wolviem se otevře několik milostných možností,” přiznává Jackman. „Nechce se omezovat jen na jednu superženu, bojí se totiž závazků.” Kecy!

Natáčení začíná v lednu příštího roku a v kinech bychom se tohoto rázně akčního filmu měli dočkat někdy kolem Vánoc roku 2002.

Pánský večírek

Přehled ostatních mužských postav

Sabretooth

Na všechno tesáky...

Psychopatický a nemilosrdný zabiják Sabretooth je největším Wolverineovým nepřítelem - kdysi dělali spolu, ale Sabretooth zabil velkou Wolverinovu lásku Silver Fox. Ve hře zubatec předvede, že dokáže vrhat zbraně, ale stejně tak se dovede rvát ručně, kopat nebo bít pěstmi.

Pravé jméno: Victor Creed

Speciální finty: Špatné zacházení, Nápor síly

Co je nejpravděpodobnější: Že si za jednu návštěvu koupelny oddělá zubní kartáček



Gambit

Eso v rukávu

Gambit byl dříve na špatné straně barikády, ale pak se připojil k X-Menům, aby odčinil své hříchy - nyní bojuje na straně dobra. Ve hře chodí vyzbrojen elektrickou holí a explodujícím balíčkem karet. Rovněž může měnit svůj postoj z obranného na útočný a naopak.

Pravé jméno: Remy Lebeau

Speciální finty: Hod kartami, Elektrický výboj

Co je nejpravděpodobnější: Že si vsadí na Velkou pardubickou



Toad

Slizák od narození

Toad je Angličan a jako mnoho jiných obyvatel tohoto ostrova byl celý život terčem vtipků. Kdysi byl oddaným sluhou šíleného rváče Magneta, ovšem pro jeho krutost od něj utekl a postavil se proti němu. Možná je to slizák, ale má hodně ostrý jazyk i akrobatické útoky, takže se mu na kůži dostanete jen velice těžko.

Pravé jméno: Mortimer Toynbee

Speciální finty: Mucholapka, Žabí nožky

Co je nejméně pravděpodobné: Že by si někdy objednal žabí stehýnka



Beast

Animal instincts

Navzdory strašlivému, doopravdy monstróznímu vzhledu je Beast, kdysi hvězda amerického fotbalu, jedním z těch hodných. Byl obdařen nadlidskou silou, rychlostí i pohyblivostí, ovšem zároveň odsouzen k tomu bojovat v husté modré kožešině. Beast dává přednost wrestlingovému způsobu boje.

Pravé jméno: dr. Hank McCoy

Speciální finty: Seizmický otřes, Ruční peklo

Co je nejpravděpodobnější: Že vám utrhne hlavu a teprve pak se zamyslí



Cyclops

Drátem do oka

Už v dětství zjistil, že je schopen zaměřovat své myšlenkové síly a očima vysílat paprsky čisté energie. To mu trochu komplikovalo život - odpadly mu schůzky s děvčaty a dlouhé pohledy z očí do očí. Teď je jeho smrtící pohled základem jeho speciálních fint.

Pravé jméno: Scott Summers

Speciální finty: Optický poryv, Hyperkop

Co je nejméně pravděpodobné: Že by nosil sluneční brýle



Zkratka

Těšte se na příští číslo PlayStation Magazínu, kde najdete nejen videoukázku hry, ale také rozsáhlou upřímnou recenzi. Připravujeme i plně hratelné demo, jenom čekáme na vhodnou chvíli, kdy ho Magnetovi vyfouknout přímo zpod nosu.





THE ITALIAN JOB

**PSM
EXKLUZIVNĚ!**

Chopte se volant, chystá se loupež století!



The Italian Job je jedním z těch starých pamětnických filmů, které se líbí každému, ale které bohužel málokdo viděl. Ve Velké Británii (kde ostatně vznikl) si vytvořil vlastní kult a není tedy divu, že vznikla i videohra.

I když po více než 30 letech... Základem celého filmu je poměrně ztěštný plán ukrást 4 miliony liber v italském zlatě, a to pouze za pomoci svérázného anglického humoru a autíček Mini Cooper. Film má úžasné dialogy, plné suchých, vtipných replik, které se člověku vybaví při každé zmínce jména Michaela Caine, který ve filmu ztvárnil hlavní roli (hrál už ve více než stovce filmů, naposledy *Slečna Dršťák*). Ale stejně tak je to film, který si skutečně přesně a podrobně dokážou pamatovat jen nemnozí, tedy až na úchvatnou závěrečnou scénu plnou červených, modrých a bílých Mini Cooperů.

A právě proto je tenhle film výtečným základem pro hru ve stylu *Drivera*, totiž plnou automobilových honiček. Je zde dobrá příběhová linka, legendární malíká auta, dobrá image u publika a navíc celkem volná licence, takže tvůrci hry mohli naplno popustit uzdu své představivosti. No a z těchto prvků je namíchán velice příjemný koktejl, který vás místy dovede dokonce až do va-



„Totálně adrenalinová záležitost, při které vám lezou oči z důlků.“

ru - prostě hra jak řemen. Tvůrci hry rozdělili filmový materiál do třech herních levelů: Londýn, Turín a Alpy. Londýn a Turín roku 1969 jsou skutečně rozsáhlá města, včetně důvěrně známých míst, ulic, zákeřných zkratek a skoků. Při zobrazení takto velkých a detailních pozadí grafika nevyhnutelně klopýtá, ovšem méně než v *Driverovi 2*. Pravda, některá z aut a pár postavíček je trochu hranatých, ale ne tak, aby to rušilo zážitek ze hry.

Osm misí situovaných do Londýna přesně kopíruje úvodní scénu filmu, kde se celá loupež plánuje. Vůdce bandy Charlie (Michael Caine) dává dohromady tým lidí a společně procvičují nejrůznější finty, s jejichž pomocí se jim má podařit ukrást zlatý poklad automobilky Fiat. Mise povětšinou spočívají v tom, že máte dojet v jistém ča-



Na okraji: Najděte cestu dolů a šlápněte na to.



01:25:46

Hvězdná auta
↓
v předváděcí místnosti

Celkem 12 aut - Mini Cooper, Aston Martin, autobus, dodávka, policejní 4x4, Daimler, Ferrari, tři další sportáky a limuzína pakistánského velvyslance.



MŮŽETE...



● **PŘEJÍZDĚT LIDI**
V *The Italian Job* mají chodit smělu. Když se je snažíte přejet (anebo se prostě nemůžete vyhnout) v nějaké jiné „slušné“ hře, uskočí na stranu. Tady ne, a to se nám líbí. Když se neumějí rozhodnout, co s nimi jiného, než přejet, ne? Když dostanete nějakého nešťastníka pod kola, dokonce vám škubne Dual Shock, tak vymakané to je.

sovém limitu z bodu A do bodu B, aniž by vás při tom chytili policajti. V jedné misi musíte z King's Cross vyzvednout geniálního kriminálního „Campa“ Freddyho, v jiné vrhnout profesora Peache do skupiny lehkonožných děv. Jenže jakmile vás policajti uvidí nabírat děvčata, půjdou po vás - to je pak čas chopit se volantů dodávky a trochu se procvičit v blokování aut a karambolech.

Procvíkat využítí nejružnější auta - Mini Coopery, Aston Martin, čtyřkolky, Jaguar typu E a rovněž autobus, v němž máte nakonec uprchnout. Řídí se přirozeně různě, přičemž v potaz bylo vzato jejich skutečné zrychlení i váha. Naštěstí v tomto aspektu hry dali tvůrci více důrazu na zábavu než na realističnost, takže za chvíli budete projíždět i ty nejostřejší zatáčky ve smyku a po-rádnou rychlostí.

Napětí se podstatně zvýší, když se hra přenes z Londýna do Turína, kde se má loupež odehrát. Tomu odpovídá i to, že šest misí situova-

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SCI**
VÝROBCE: **PIXELOGIC**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **11+**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 8**
ANGLČTINA: **NENÁROČNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE TYHLE...**

Driver
PSM13 9/10
Klasika a stále jedna z nejlepších her svého druhu.

World's Scariest Police Chases
PSM40 9/10
Stíhání šílenců v autech - jednoduché, ale skvělá zábava.

„Nemůžete dát ovladač z ruky, dokud hru nezmáknete.“

PEACHES FOR PEACHES

Jak sbírat štětky: V téhle misi musíte sebrat staré štětky a dovézt je k profesorovi.



Píseň Sirén: Zmerčili vás policajti - chcete-li jim ujet, budete se muset pořádně snažit.

Vydělaná cestička: Se zácpou se nemůžete zdržovat. Je-li třeba, nesmíte se bát vjet ani na chodník.

LOSE THE COPS!

Smůla: Přijeli jste až k profesorovi, ale pořád se tu motají ti policajti - otočte to a nezastavujte.

ných do Turína se vyznačuje mnohem razantnějšími tempem - anebo přinejmenším větší obtížností - a také stupňováním napětí, výsledkem čehož jsou brilantně kompozičně připravené kusy. Fáze hry, kdy prcháte s lupem, snese srovnání s jakoukoli automobilovou misí v jakékoli hře minulosti. Vaším prvním úkolem je jezdit po Turíně a vrývat si do paměti dominanty města. Ale už v druhé misi začíná jít do tuhého, protože musíte hodit povedeného ptáčka Charlieho na letiště a přitom se vyhnout tmavým mafiánským limuzínám. Tento level má ovšem dost náročný časový limit a musí se procházet krok po kroku - jeho součástí je i sprint přes nákupní centrum, brzdění na ruční brzdu ve sto dvaceti za hodinu a šílený slalom tříproudou silnicí. Teď už jde fakt do tuhého a ve třetí misi - nazvané Traffic Tape Caper - se napětí ještě zvyšuje. Hra věrně kopíruje děj filmu, takže teď usedáte do vozu s pohonem všech čtyř kol. A úkol? Zmocnit se jízdního kola,

odvézt jej do elektrárny a tam jej hodit na generátory - čímž způsobíte zkrat a výpadek elektrického proudu v celém městě. Potom musíte uhánět na dopravní dispečink, kde je třeba vyzved-

NOVÝ POHLED

Ve stylu GTA

Tady máme jednu náročnou misi ve stylu Grand Theft Auto. V režimu Challenge můžete použít i tento pohled.



nout typky, již si pohráli s hitech dopravním systémem (mluvíme o šedesátých letech, aby bylo jasno) tak, aby následujícího dne vznikla pořádná dopravní zácpa. Jakmile posbíráte všechny členy své bandy, čeká vás slalom zpět do úkrytu, přičemž po cestě je třeba vyhýbat se policajtům. Každá část mise má samostatný časový limit, a tím pádem je všechno mnohem obtížnější. Hru musíte hrát pořád znovu a znovu, čímž riskujete, že vás totálně pohltí a v důsledku absencí dostanete padáka v práci. A záležitost je to skutečně zákeřně rafinovaná: je tu spousta nejrůznějších cest, takže i při těch nejdrsnějších neúspěších nikdy nemáte náladu ovladačem švihnout přes místnost. Naopak, máte do toho stále větší chuť. Totéž ale platí hned o následující úrovni nazvané Interference, která není zapeklitější o nic méně. V minidodávce musíte projíždět po městě a zjišťovat, kde jsou rozmístěné CCV kamery - jistě tušíte, že vaším úkolem je vyřadit je. Úroveň je fakt těžká - tak, že jde zvládnout jen s největším vypětím, tzn. s plynem na podlaze. Je třeba stříhat co nejvíce zkratkou, ale hlavně a především musíte město znát jak své boty. Dokonce i předposlední turínská mise Convoy je mistrovským dílem správného načasování a plánování. Musíte s čtyřkolkou proklíčovat mezi silničními bloky a v dopravní zácpě, abyste se včas dostali na určené

MŮŽETE...



● PŘESKAKOVAT VÝŠKOVÉ BUDOVY
S potěšením jsme zjistili, že Londýn i Turín byly v šedesátých letech doslova akrobatické parky - se spoustou aut, překážek, zdí a dokonce i budov, přes které šlo v autě skákat. Nejlepší mise jsou vybaveny rampami a nájezdy, po nichž se lze dostat na střechy budov a z nich se odrazit ke skvělému letu. V misi Getaway je všechno toto skloveno do jednoho celku a mise samotná patří vůbec k tomu nejlepšímu, čeho se nám na PS1 dostalo.

místo. Chvilí vám zabere, než najdete správnou cestu, nicméně jakmile se objeví na obrazovce hlášení o úspěšném splnění mise, zaplaví vás pocit nevýslovného štěstí. Stejně jako v Tarantinově filmu *Reservoir Dogs*, i zde probíhá „práce“ samotná mimo záběr kamery. Takže teď se dostáváme rovnou do bodu, kdy máte zlato v kapse a vaším úkolem je dopravit modrý Mini Cooper (musíte sledovat bílý před sebou, který zas jede za červeným) mimo město. Tohle je všechno hlavně o řízení a právě toto je scéna, kterou si moc dobře pamatují všichni, kdo kdy film viděli, a která nabízí skutečně pořádný příliv adrenalinu do krve. Co vás čeká? Inu, říte se dábelkou rychlostí zacpaným městem, skáчете z vysokých budov, jedete po jezu a poté se prodíráte zpola zatopeným tunelem, až se vám nakonec otevře cesta ke svobodě. A aby všechno vypadalo tak, jak má, čekají vás změny úhlu pohledu kamery, takže máte pocit, že jste skutečně ve filmu. To v člověku jen posiluje pocit, že „to prostě musí za

„Čeká vás slalom zpět do úkrytu, přičemž se po cestě musíte vyhýbat policajtům.“

Speed freak: Najít správnou cestu, nohu na pedál - a pak už je to jen mezi vámi a stopkami.



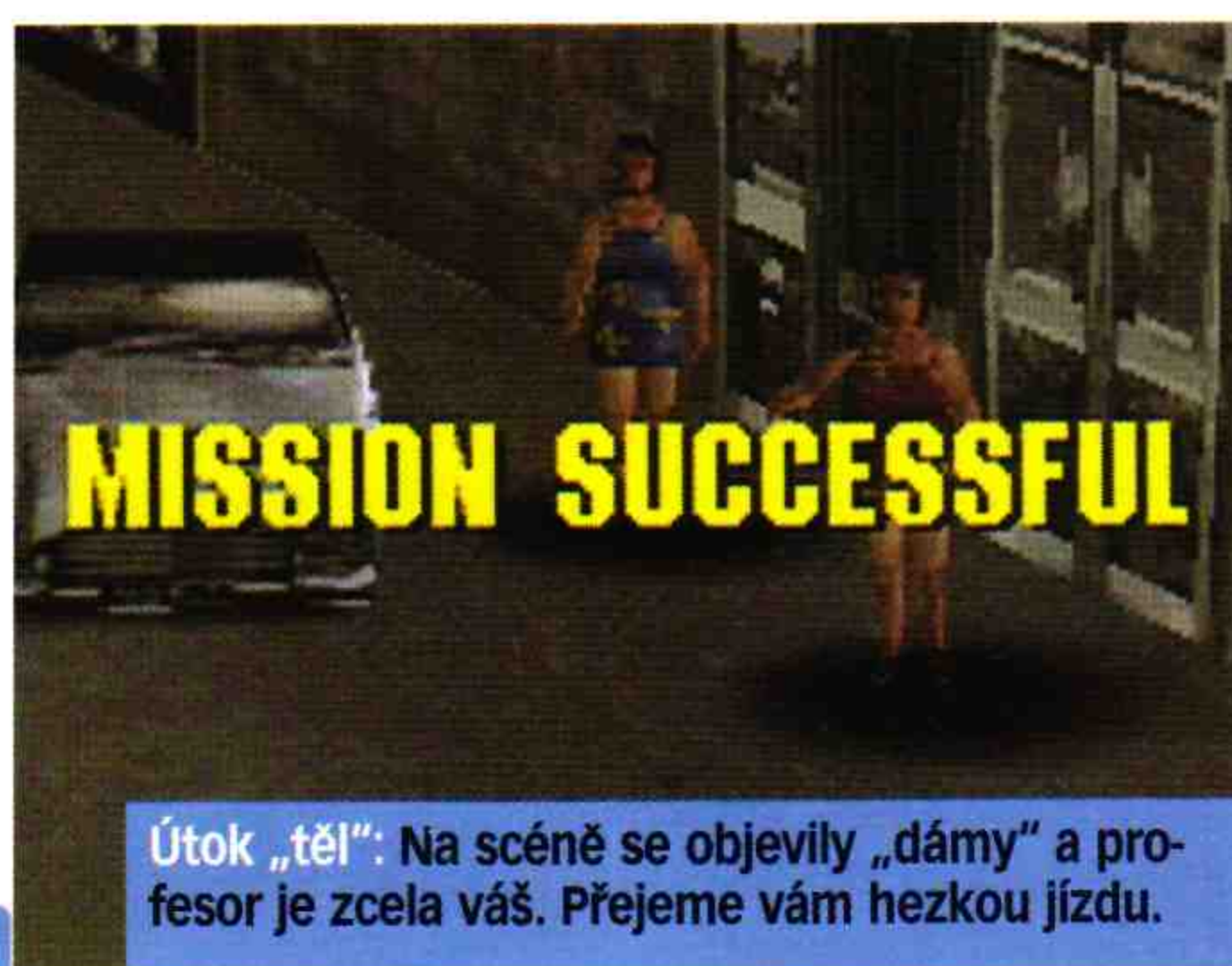
Trochu akrobacie: Rychlá otočka čelem vzad a na plný plyn úplně jiným směrem.



Volná cesta: Ulice nejsou vždy plné. Tohle je přesně okamžik, kdy na to můžete pořádně dupnout.



Doma a v suchu: Co nejrychleji zpět do úkrytu... a s co největší časovou rezervou.



MISSION SUCCESSFUL

Útok „těl“: Na scéně se objevily „dámy“ a profesor je zcela váš. Přejeme vám hezkou jízdu.

každou cenu dohrát“, a tudíž nemůže dát ovladač z ruky, dokud hru nepokoří.

Nicméně z tohoto vrcholu napětí a nadšení následuje sešup dolů, který je rychlejší a kratší, než byste čekali, a celá hra končí dvěma poměrně povrchními misemi situovanými mezi alpské velikány. V té první musíte s Mini Coopery dojet k autobusu - což je snad ten nejnudnější úkol, jenž vás ve videohrách může potkat. No, a v té druhé vás jednoduše čeká projížďka v těžkém, pomalém a nezáživném autobuse, s nímž prý máte opustit Itálii (i zde by se ovšem nějaký ten zajímavý nápad nabídl, třeba skončit zavěšený na útesu, ne?). Když tyhle dvě poslední úrovně konečně dohrajete, máte sto chutí společnost Pixelogic žalovat za to, že vás takhle připravila o čas.

Jediným důvodem, proč tu tyto dvě nudné mise jsou, je to, že takhle končí i samotný film. A autoři hry měli patrně dojem, že má-li hra věr-

ně zachytit film, musí být stejný i závěr. Chyba, nemusí. Stačila by videoscéna, na níž bychom viděli, jak autobus odjíždí do Alp, a vlastně úplně cokoli by bylo lepší než muka posledních dvou úrovní. A nejde jen o problém konce hry. Jeli-



Na střeše: Toto je závodní okruh na střeše budovy automobilky Fiat, úplně stejně jako ve filmu.

Extra, Extra!

The Italian Job je ovšem mnohem víc než jen režim *The Italian Job*. Jen si to všechno musíte prostě postupně odemknout.

MISE



Čeká vás pár nadmíru zajímavých misí, hlavně pak mise v Londýně by vás mohly zaujmout. Nápad je poměrně jednoduchý - v časovém limitu projet v nejrůznějších vozích několika časovými zkouškami.

AUTOBUSOVÁ ZASTÁVKA



Čeká vás deset misí v režimu Challenge, na nichž si můžete pěkně vyhládat zuby, včetně okruhů plných drsných karambolů, extra zákeřných ničících testů (včetně pohledu seshora ve stylu *GTA*) a dokonce i mise se zabíjácím autobusem.

HORKÁ LINKA



Destructor režim je vlastně celý o tom srážet dopravní kužely. Je to docela zajímavý úkol, ovšem držet takto úzkou lajnu jen proto, abyste trefili kužely, je trochu omezující. Navíc stačí nějakou zatačku stříhnout o fous volněji a můžete začít znovu.

VOLNÝ PROSTOR



V režimu volné jízdy si můžete dopřát volnou projížďku po Londýně nebo po Turíně. Když v jistých bodech zastavíte, budete vyzváni k závodu nebo k porušení dálničních dopravních předpisů, načež vás začne honit dlouhá ruka zákona. Legrace.

PARTY



Všechny čtyři předchozí režimy byly zkombinovány v režimu „party play“ (který autorům hry mimochodem navrhl hned v rané fázi Lee Hall z našeho časopisu). V tomto režimu může hrát až osm osob, které mají možnost různě kombinovat oněch 30 misí, jež jsou zde k dispozici. A co je vůbec nejlepší, nemusíte ani tyto mise dohrávat až do konce, protože body dostáváte podle toho, jak daleko se dostanete.



Rychle, rychle: Tohle je fuška: tři ohromné úkoly a tak málo času...



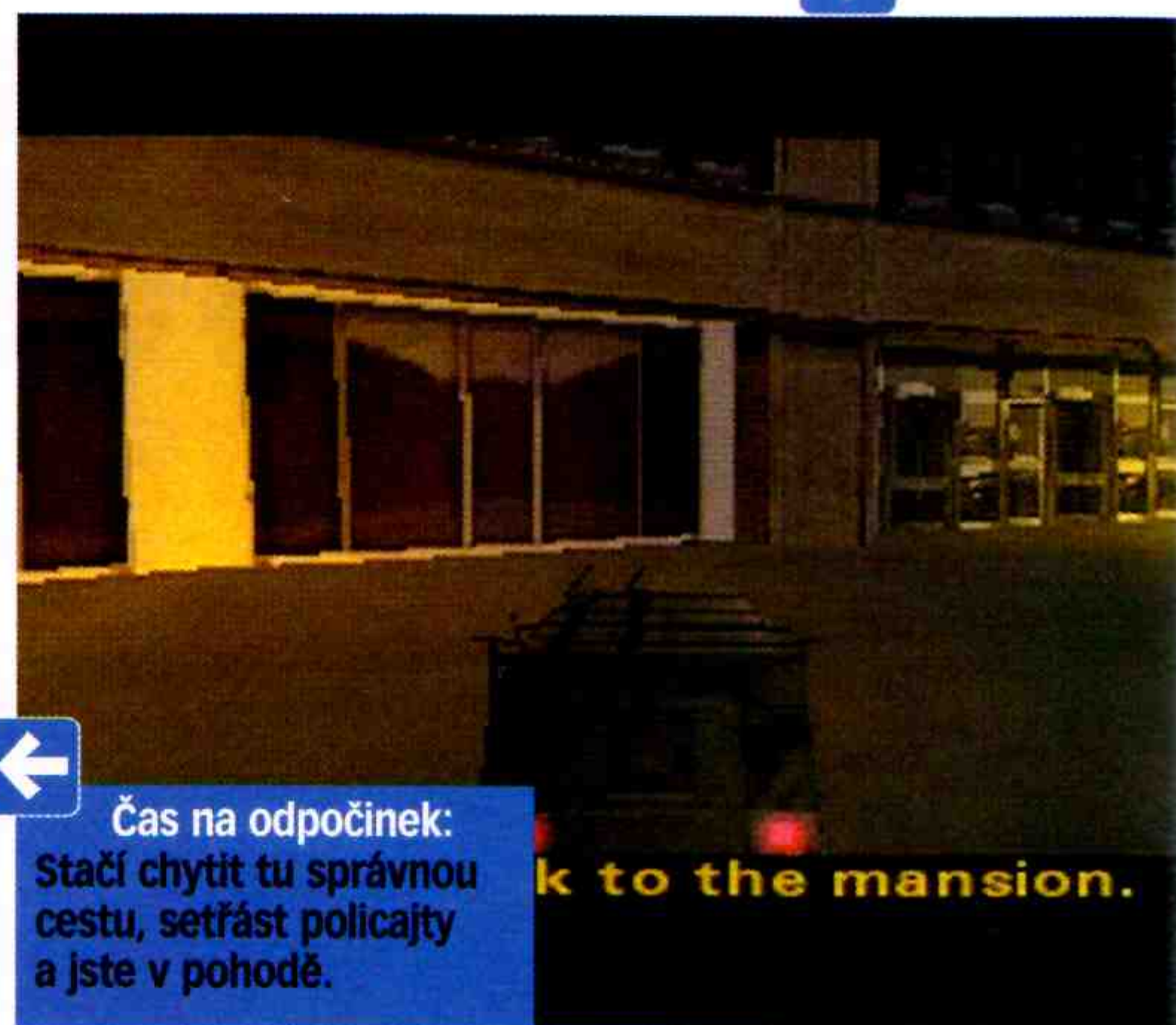
Jeden po jednom: Nejprve se musíte dostat k jízdniému kolu. Klíčovým okamžikem je to, zda se vám podaří zjistit, kde číhají italské policajty.



Bez světél: To je ono. Jenže to už po vás jdou fízlové...



Snadné vyzvednutí: Teď je stačí se-
třást rychlostí a máte to...



Čas na odpočinek:
Stačí chytit tu správnou
cestu, setřást policajty
a jste v pohodě.

Back to the mansion.

kož se hra úzce drží děje filmu, nenajdeme zde žádné sekce ve stylu Getaway ani v Londýně, v důsledku čehož londýnské úrovně tak trochu ztrácejí na napínavosti. A pokud si chcete zajezdit zajímavým způsobem v Londýně, musíte se proto vrhnout do bonusových režimů (viz rámeček „Extra extra“). To vše patrně z toho důvodu, že ve filmu nic jako zajímavé pasáže v Londýně nenajdeme. Jenže co je komu do toho? Tohle je přece licence na videohru, a ne manželský svazek - člověk nemůže být pořád věrný.

Dalším problémem je AI policajtů, a to jak v Londýně, tak v Turíně. Jasně, nějakou tu inteligenci mají, ovšem na první pohled vidno, že její velká část je umělá. A jelikož policajti chtějí vykompenzovat nedostatek svého myšlenkového potenciálu biflováním, jezdí jejich auta po jistých, předem daných silnicích - mimochodem přesně těch, po kterých *musíte* jet i vy. Jo, fajn, řeknete si, jenže za chvíli vás pěkně naštvě, že ti policajti jednoduše podvádějí. Například v režimu Getaway přeletíte z parkoviště přes jednu zeď a koutkem oka vidíte, jak se italským policajtům tentýž skok totálně nepovedl. No jo, jenže pokud se jen trochu sklouznete, hned máte za zády policajty. Jak to? Buďto se ono policejní auto objevilo z ničeho nic, anebo se nějakému šikovnému policajtovi podařilo projet skrz zeď. To naštvě o to víc, že nemáte k dispozici pohled do zpětného zrcátka nebo ze zadu, abyste nad podobnými kouzly měli dohled.

Dalším problémem je ozvučení a vtíravý soundtrack. Od šílených londýnských zvonů po titulní melodii filmu, která zaznívá znovu a znovu a v níž se Phil Cornwall snaží napodobit Michaela



V utajení: Kolo by bylo. Pak s ním musíte upalovat k elektrárně.



Caina (ne že by Cornwall byl úplně nemešlo, jen prostě není Caine), je to hrůza.

Na druhé straně jedna část, jež na první pohled vypadá jako problémová, nakonec přinese užitek. Na rozdíl od her jako *Driver* nebo *World's Scariest Police Chases* vám *The Italian Job* nedá k dispozici mapu. Ano, zprvu to vypadá jako neomluvitelné opomenutí ze strany autorů, jenže po chvíli vám dojde, že to je vlastně výhoda. Pokud totiž chcete zjistit, jak se nejlépe dostat z bodu A do bodu B, nemáte jinou šanci, než trasu jednoduše projet - namísto toho, abyste svůj pohled upřeně upírali na malý trojúhelníček v rohu obrazovky. Ale nebojte, o všech hupech a skocích, kterých je tu požehnaně, se včas dozvíte během hry. Jinak šipky ukazují vždy směr vzdušnou čarou, takže je možné je použít pouze k základní orientaci a cestu si musíte najít sami. Jenže pokud se vydáte tou nejrychlejší, je velká pravděpodobnost, že právě na ní si na vás policajti počkají.

Ve zpětném zrcátku *The Italian Job* se přirozeně objevují taková jména jako další díl *Drivera*. Co se týče filmů, jimiž se tyto dvě hry inspirovaly,

„Cokoli by bylo snad lepší než ony dvě poslední úrovně, které jsou doslova muka.“

MŮŽETE...



SE DOSTAT DO CHLÁDKU

Bacha na policajty, mají oči všude. Stačí chvíli nepozornosti a dostanou vás - a náraz policejního auta skutečně dokáže udělat pěknou paseku. Nicméně policajti nejraději útočí tak, že si poznamenají vaše číslo. Čím blížeji se vám dostanou, tím jasnější mají výhled - když si je necháte za zadkem příliš dlouho, je to váš konec.

je na tom *The Italian Job* hůře, než by byl jako samostatná hra. *Driver* se nechal inspirovat filmy jako *The Driver*, *The Getaway* nebo *Bullit*, což jsou všechno skvělé gangsterky, zatímco *The Italian Job* má jako zdroj jednu britskou kriminálku, ve které hrají prim hodně malá auta. Ale analogie zde nekončí: stejně jako ve filmu, i ve hře je *The Italian Job* větší zábava a vyznačuje se osobitým, nezaměnitelným šarmem, který lze jen stěží od-
být. Navíc jsou zde skutečně úchvatné scény.

● Richard Keith

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 7

Docela hranatá, ale jinak skvělá pozadí.

● HRATELNOST 9

Několik velice zajímavých misí.

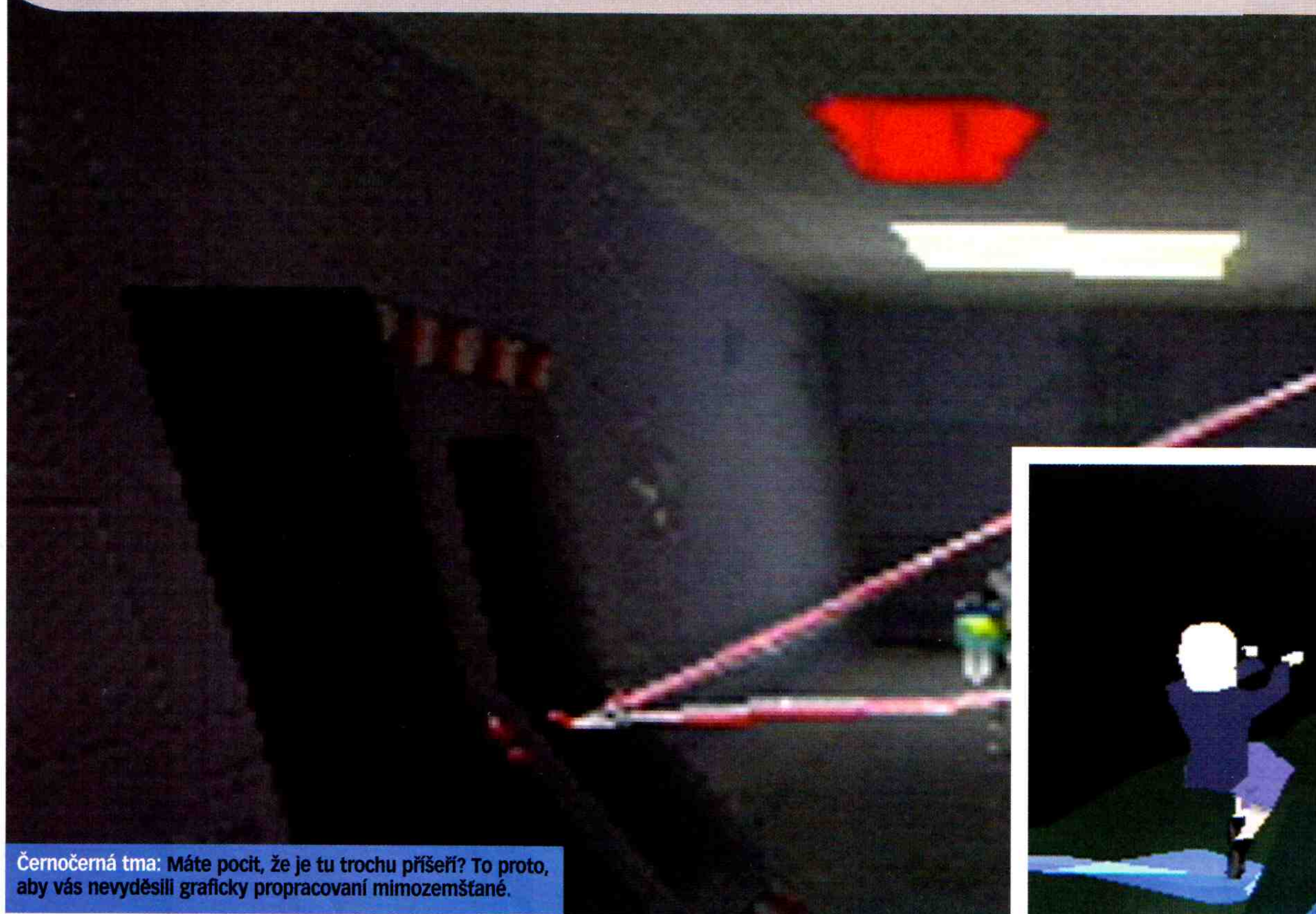
● ŽIVOTNOST 8

Hlavní hra není velká, ovšem je zde spousta bonusů.

CELKOVĚ

Někdy doopravdy zajímavá hra, má blízko *World's Scariest Police Chases*.





Černočerná tma: Máte pocit, že je tu trochu příšeň? To proto, aby vás nevyděsili graficky propracovaní mimozemšťané.



Omračující: Vaše velká těžká bouchačka je k nezaplacení - až na to, že s ní nemůžete zabít emzáky, ale jenom je dočasně omračovat.



SIDE KICK

První pomoc

Stejně jako v *Syphon Filteru*, i tady máte k ruce pomocníka. Ale hrát s ním nemůžete. Dobrý, ne? Má to smysl?

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS

Pravda je krutá: jsou mezi námi a škodí. Dělají takovéhle hry.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**

VYDAVATEL: **UBI SOFT**

VÝROBCE: **RED LEMON**

VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**

POČET HRÁČŮ: **1**

ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

ZAPOMEŇTE NA TO? ZKUSTE TŘEBA...

SYPHON FILTER 2
PSM25, 9/10

Více akce, více zábavy.

TOMB RAIDER 2

NERECENZOVÁNO

Lara vám ukáže, jak má vypadat správné dobrodružství.



U Roswellu to zase spadlo.

Tam pořád něco padá. Hlavně ufa. Není divu, že tam posílají vás, Nicka Logana, hlavního hrdinu, abyste to tam zpacifikoval. Máte dlouhý kabát, příruční blasterový pacifikátor a pohyblivou kameru za zády, takže jste přesně člověk pro tento účel. Mimozemšťani vypadlí z ufa se můžou začít třást. I když i na to jsou trochu blbí.

Blbost alias taktika „tupě stojím, červené blesky šlehám a čekám, až to do mě Logan napruží blasterem“ je totiž nejvýraznějším znakem mimozemských vetřelců, kteří vypa-

dají trochu jako omalovánky z finále prvního *Resident Evilu*. A stejnou úroveň má i celá hra: tj. poněkud tristní.

Logan toho v zásobě (kromě své občasné parťačky Sh'Lainn Blaze) moc nemá - jediné, co dokáže, je prkenně zvednout pravačku a pálit ze své zbraně modré omračující blesky. Přesně tak, omračující, Loganův blaster ani nedokáže nikoho zabít, to si musíte nad ochromeného emzáka stoupnout a sebrat ho ze země podobně jako berete lékárníčku. Tím ho vyřídíte úplně. Sedmnáct levelů, kterými Logan bujaře hopsá (jiné slovo se pro jeho pohyb, zejména do strany, nedá použít) s elegancí srnky nadopované neřaděným jetelem, se vyznačuje chudostí grafiky i ducha - čehož si byli autoři zřejmě bolestně vědomi, protože se pokusili hru udělat co nejtmavší, asi aby skryli nedostatky. Dobrý pokus.

Bojujte: Tohle je vláček. Do něj.



Vesmírný útok: Sestřelte tuhle vesmírnou loď jen vaším laserem.

Vedle blbosti emzáků, hlavního hrdiny a ubíjející fádnosti levelů ještě tato dřevitá 3D akční adventura nabízí pár jednoduchých puzzlat a několik levelů typu „střílečka v první osobě“. Ani jedno to nevytrhne.

A při tom všem ještě *Roswell Conspiracies* zvládá být trapně jednoduchá. S prstem

Sedmnáct levelů, kterými Logan bujaře hopsá, se vyznačuje chudostí grafiky i ducha.

Ⓜ Zbav mě toho

Roswell. Tajemné místo opředené záhadami, nad jejichž rozřešením budete muset těžce namáhat mozek.

Panebože! Zavřená vrata! Jak je mám překonat? Po-
může mi v tom mapa ná-
hodně se povalující poblíž?
Když se budu přesně řídit
instrukcemi na ní napsaný-
mi? Proč je všechno tak
složitě?

PROBLEM



NO PROBLEM



Další neřešitelný problém,
nad kterým se mi vaří mo-
zek. Jak projít skrz horkou
páru? Mám otočit tím venti-
lem? Jít k němu a zmáčknout
Ⓜ? Něco tak komplikované-
ho nedokážu!

CO TEĎ



KOLO MLÝNSKÝ



Všechny miniherní vložky
v Roswellu jsou (aby se to
nepletlo) stejné. Budeme
vám ukazovat symboly a vy
budete tisknout tlačítka.
Jestli je to pro některé z vás
příliš náročné, můžeme to
přeskočit.

A MODŘÍ...



...UŽ VĚDÍ



Před koncem nastupuje ko-
nečně drsná mozková vařba.
Ale pokud budete kopírovat
ty zelené a červené obrazce
nade dveřmi, možná se z to-
ho dostanete se zdravou kůží.

A MODŘÍ...



...UŽ JEDÍ



v krku ji dohrajete zhruba tak za deset hodin
a ještě vám zbude čas na pěti hodinovou pře-
stávku. Pokud nejste velmi zvláštní druh ma-
sochistů, nemáte chemickou závislost na
slovo, které obsahuje písmena r, o, s, w,
e a l (dvakrát), nebo pokud tuhle placku od
někoho nedostanete zadarmo, nedoporučuji
se k městečku Roswell vůbec přibližovat.
Ještě by vám tam mohlo něco spadnout na
hlavu. Když ne ufo, tak nuda určitě.

● Štěpán Kopřiva

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 3

Hrubé figury, odfláklé prostředí.

● HRATELNOST 4

Originalita nic moc.

● ŽIVOTNOST 2

Tohle není věc na opakované hraní.

CELKOVĚ

Něco, co chtělo být dy-
namickou 3D adventu-
rou, ale nepřekročilo to
vývojovou fázi pudinku.



Přiblížení: Vyčistěte své pomocníky
cestu laserovým smetákem.

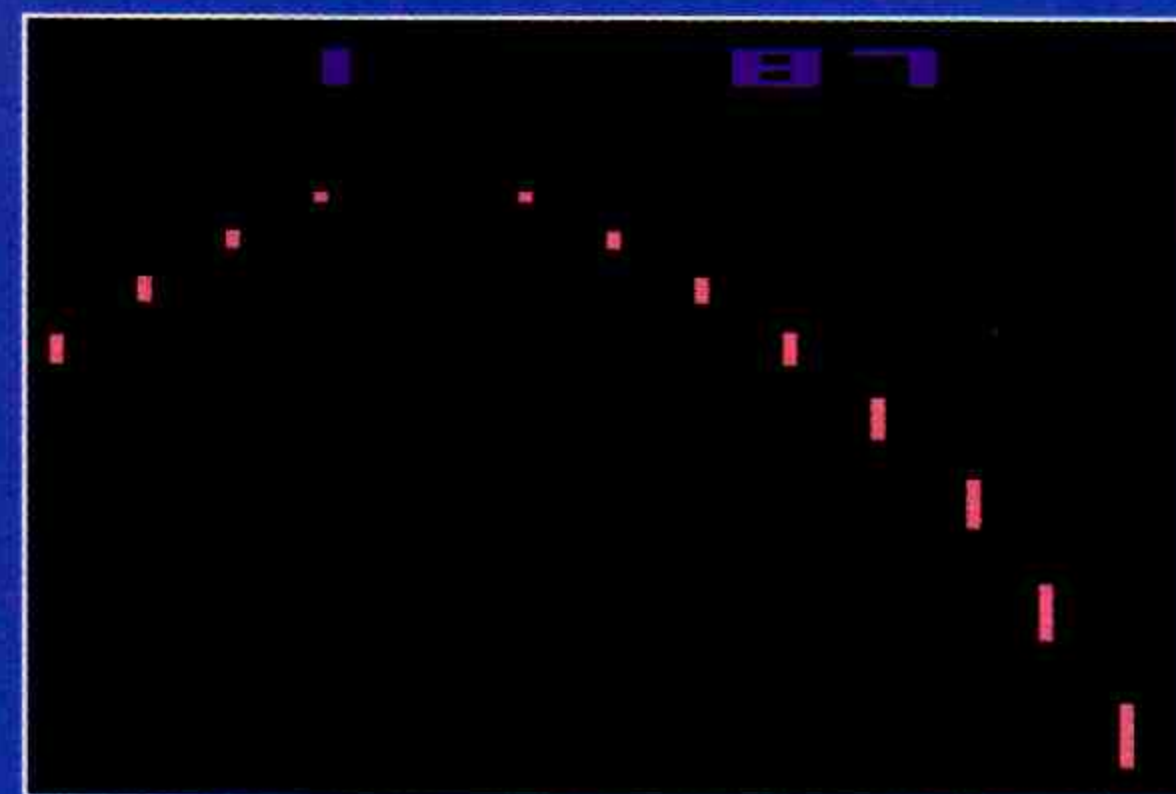


Boss: Tohle je boss na konci levelu.



A tohle je poslední obrázek přináležející k této recenzi. Vypadá fakt dobře.

HRY SE MĚNÍ



Night Driver, 1982, Chris Zwerschke



Lotus III: The Ultimate Challenge, 1992,
Gremlin Graphics



Need For Speed, 1995, Electronic Arts



Colin McRae Rally 2, 2001, Codemasters

STEJNĚ TAK JEJICH BIBLE

score

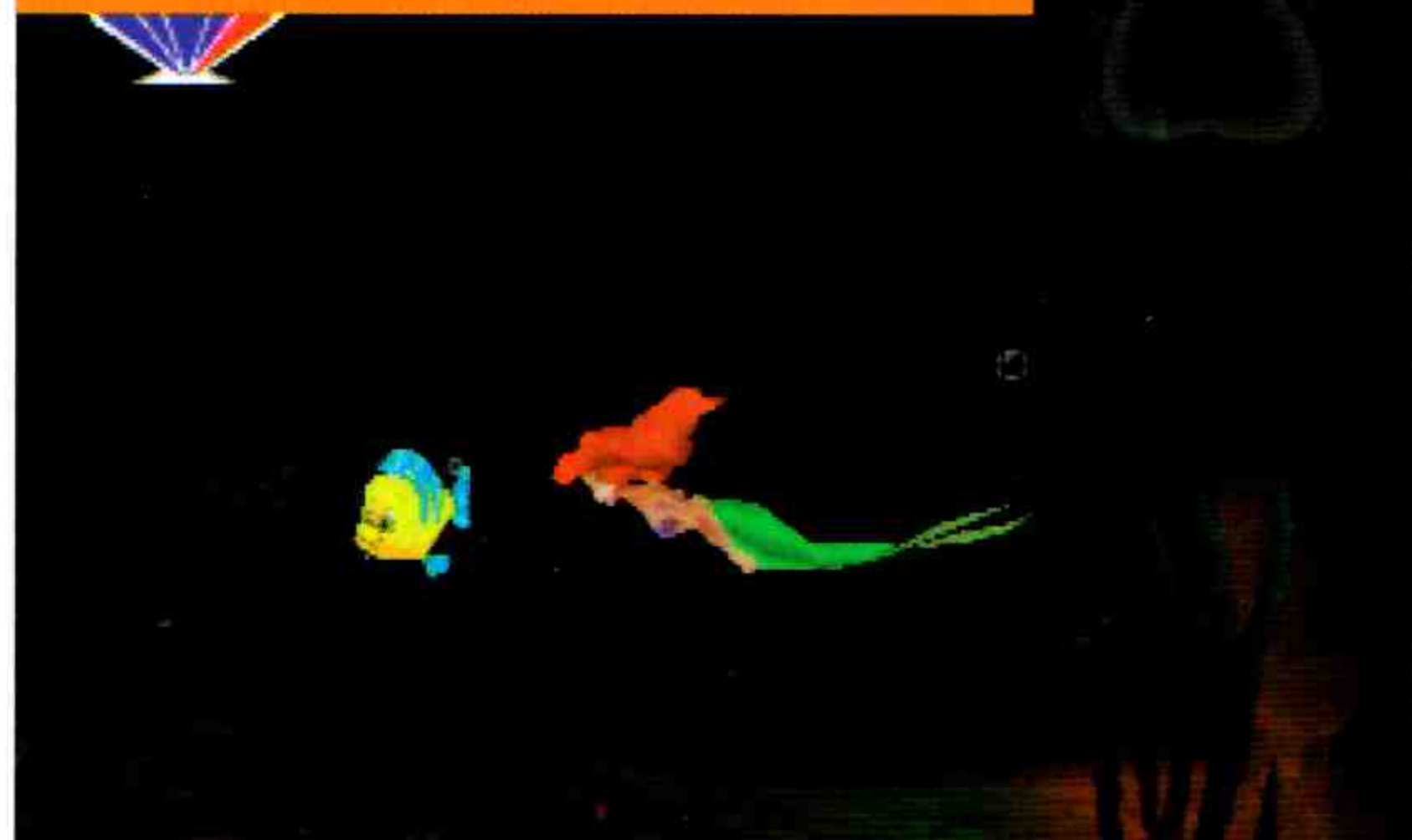
MAGAZÍN POČÍTAČOVÝCH HER



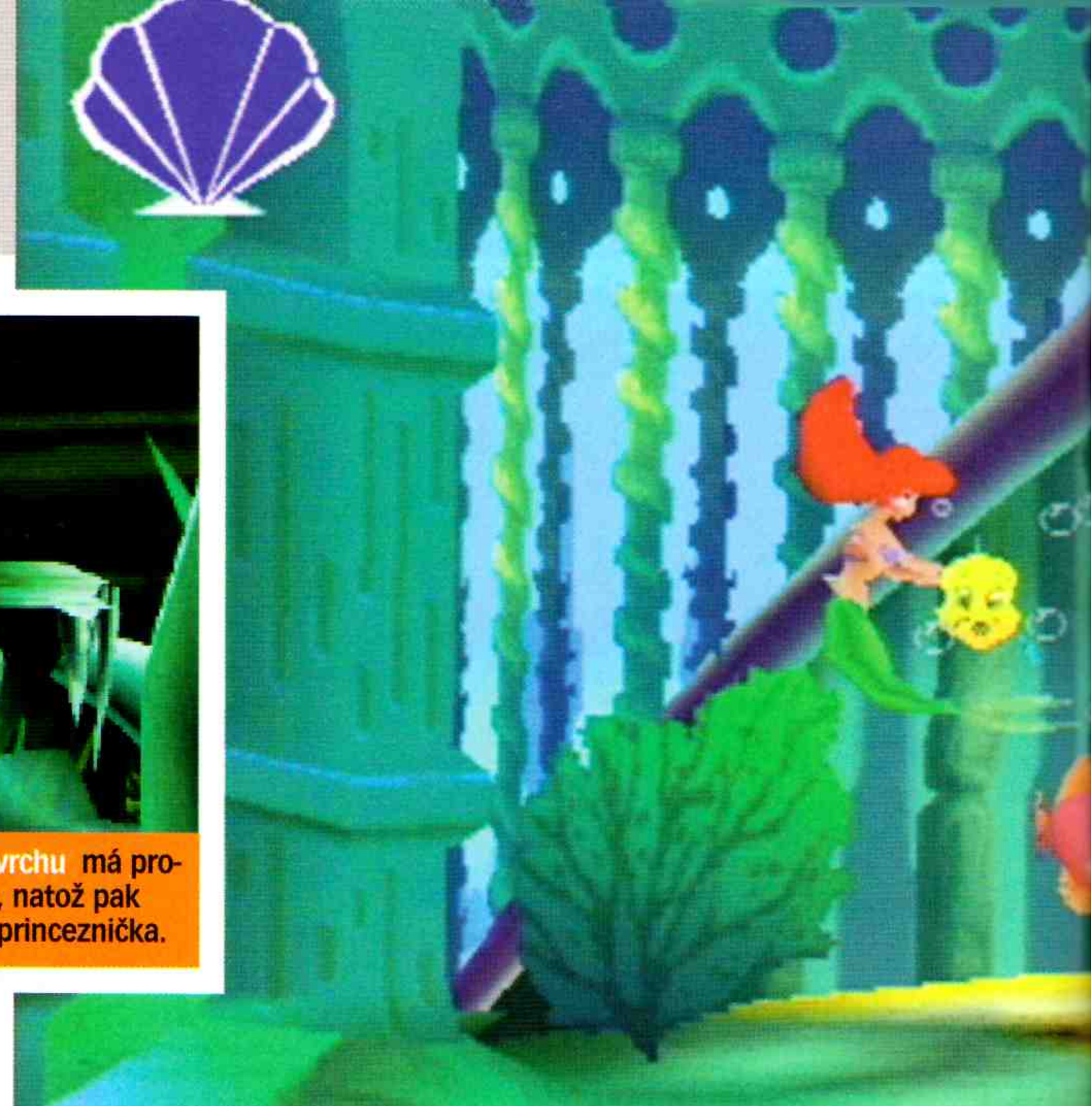
PLAYTEST

The Little Mermaid 2

Roztomilé, že? Víla na procházce se svým šupinatým kamarádem. Nemohu se jen zbavit dojmu, že by si Ariel moc ráda dala filé.



V na ledovém povrchu má problémy i embéčko, natož pak malá neposedná princeznička.



THE LITTLE MERMAID 2

Žbluňk, pohádka začíná.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**

VYDAVATEL: **SCEE**

VÝROBCE: **DISNEY INT.**

VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**

POČET HRÁČŮ: **1**

ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...**

TARZAN

PSM20, 7/10

Také 2D, také jednodu-
chá a zábavná.

**SPYRO 3: YEAR OF
THE DRAGON**

PSM32, 10/10

Nejllepší plošinovka
všech dob.



**Příběh malé mořské víly jmé-
nem Ariel** jistě všichni znáte. Ti
z vás, kteří by čekali, že se jedná
o moderní obdobu Pepka ná-
mořníka tentokrát z reklamy na

prací prášek, se ovšem pletou! Ariel si užívala
každý den svého provlhlého dozrávání v do-
spělou mořskou pannu v drobných hrátkách se
svými malými přáteli, krabem Sebastianem
a rybkou Flounderem. Tu při hledání sestřina
hřebene, jindy při prozkoumávání starých sinice-
mi olezlých vraků, jak nevhodné místo pro mla-
dou dámu.

Její toulky ji tak jednoho dne přivedly až
k právě probíhajícímu dramatu potopy lodě prin-
ce Erika, do něhož se Ariel, vzhledem k naprosté
absenci hezkých nesliských mužů v jejím králov-
ství Atlantice naprosto bezhlavě zamilovala. Za-
chránila tedy Erikovi život, což by samo o sobě
mohlo být považováno za solidní základ krásné-
ho dlouhotrvajícího vztahu, Ariel si ale uvědomila

lidskou neschopnost tření při vyvádění potom-
stva a jako každá správná zamilovaná žena pře-
vzala veškerou zodpovědnost sama na sebe. Vy-
hledala čarodějnici-chobotnici Uršulu, předala jí
otcův trojzubec, aby z ní udělala Uršula ženu
a uvedla tím celou Atlantiku do zkázy.

Naštěstí stačilo jen porazit Uršulu v litém
boji a vše se vrátilo do svých kolejí. ...až na Ari-
el, samozřejmě, neboť ta se coby žena, provda-
la za prince Erika, přivedla na svět dcerku Me-
lody a pro její ochranu opustila Atlantiku a za-
přela před ní veškerou svou minulost. Nyní už

je na Melody, aby odolala nástrahám zákeřné
Uršuliny sestry Morgany, zjistila pravdu o své
a matčině minulosti a vyplnila své poslání.
V dalším díle uvidíte, jak José Armando, obe-
lstěn zlou intrikářkou Juanitou, vyžene Casan-
dru od rodinného krbu a pojme za vlastní její
údajnou dceru z utajovaného prvního manžel-
ství se zesnulým Manuelem Ricardem Santim,
jež je ale ve skutečnosti Juanitinou osmnáctile-
tou neteří, sirotkem vychovávaným jeptiškami
v horském klášteře Madre del Dio svůdnou Do-
lores Conti di Bianca.

**Melody je, podobně jako její
matinka, ve vodě jako doma.
Na rozdíl od ní se ale musí
čas od času nadechnout.**





Je to jako v každé pohádce - hlavní hrdinka je krásná, milá, ale značně naivní. Toho pak zpravidla využívají jejich chytřejší sourozenci.

Od malé mořské víly byste neměli očekávat nic jiného než jednoduchou, graficky pečlivě propracovanou hru à la *Ecco The Dolphin*, s tím rozdílem, že hrdinka není jen šedá nudná leklá ryba, ale disneyovsky roztomilá mladá slečna plná ideálů a mladického entusiasmu prostupujícího každíčkým zahybem jejího vlnadného šupinatého těla (to je jen motivace pro ty z vás, pánové, kteří už nepoužíváte dudlík a máte druhé zuby).

Ale řekněme si to otevřeně, ani tato tomb-raiderovská propagace by nás víceméně dospěle u malé mořské víly dlouho neudržela. O to přitažlivější je však pro ty nejmenší z nejmen-

„Máte-li k snídani rádi makrelu, LM 2 vás chytne za srdce.“

MŮŽETE



● **SE JIM VYHNOUT**
Čím větší váš nepřítel je, tím riskantnější je dávat se s ním do křížku. Potkáte-li žraloka, nestyďte se a rychle ho podplavte!

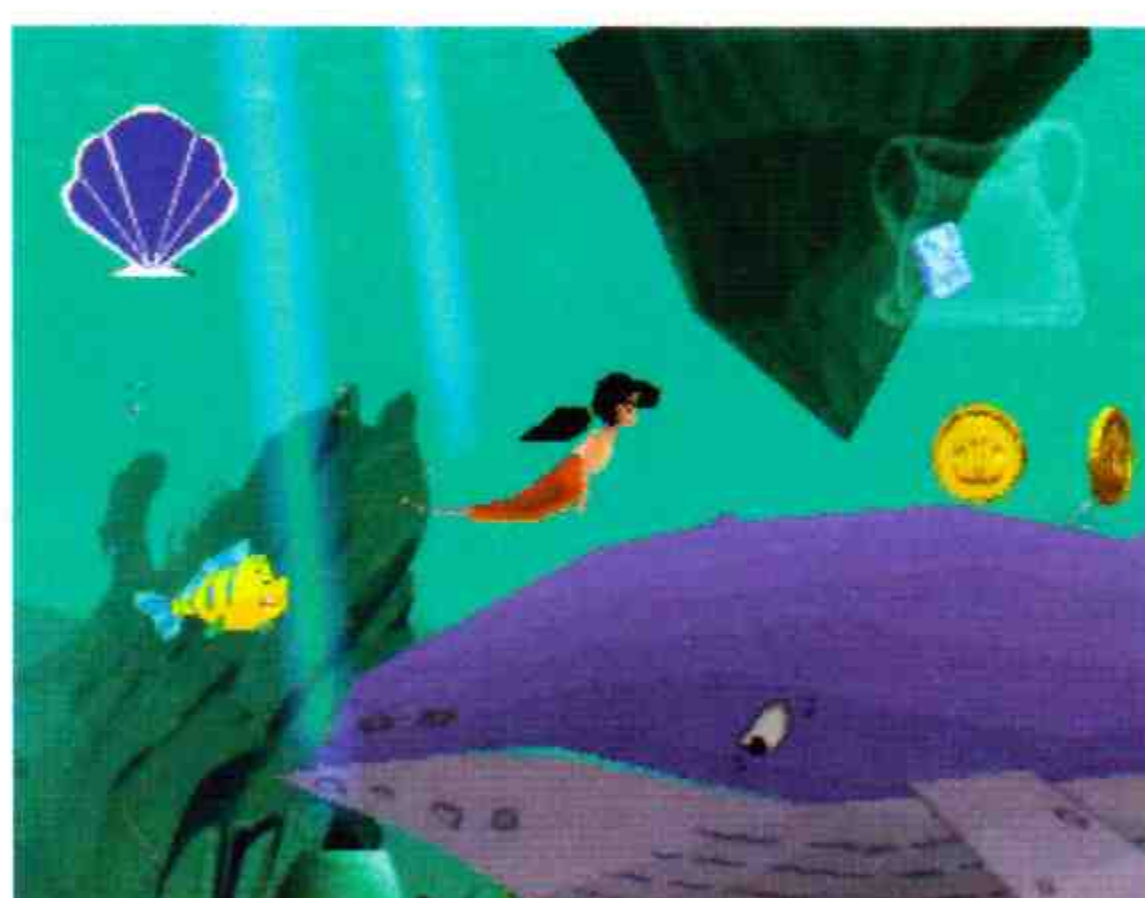
● **JE UKAMENOVAT**
Podobně, jako Ariel používá svůj ocas, používá Melody své ruce. Nikoli však ke hvízdání, jak by mohlo někoho svádět její jméno, ale k házení kamenů. Ty mají stejnou účinnost, jako maminčin ocas. Inu, jablko nepadá daleko od stromu.

ších, kteří už však udrží Dual Shock, a hravě bezelstné plavovlasé staříky, kteří Dual Shock ještě udrží. A právě na tuto skupinu je hra *Little Mermaid 2* zaměřena a řekl bych, že svou úlohu plní velice obstojně. Svým příznivcům nabízí 15 úrovní, v nichž budou moci řešit různé hlavolamy, sbírat poklady, vyhýbat se nepřítelům a diskutovat se všemi Arielinými a Melodyinými přáteli.

Ovládání obou herních postav, Ariel v počátečních fázích hry a Melody v pozdějších, je jednoduché, plynulé a ne nepodobné ovládání a pohybu *Ecco Dolphina*. Jednotlivé úrovně nejsou nikterak dlouhé a složité, aby se v nich malí pařanci neztratili, a dokončení každé z nich s sebou přináší animovanou filmovou sekvenci, kterých je ve hře dohromady na třicet minut.

Celkově vzato je *Little Mermaid 2* velice zábavnou hrou pro děti, která je ale příliš krátká a jednotvárná, aby zaujala i dospělé.

● David Dovole



Realita Atlantiky: I v tak miloučké hře na vás bude nebezpečí číhat za každým tempem.



Vzduch je i ve vodě: Když jste mořská víla, nemusíte se obtěžovat s nadechováním.



Ta pravá motivace: Peníze jsou hybnou silou globálního světa, zvykněte si na to děti!

✗ Evoluce v praxi

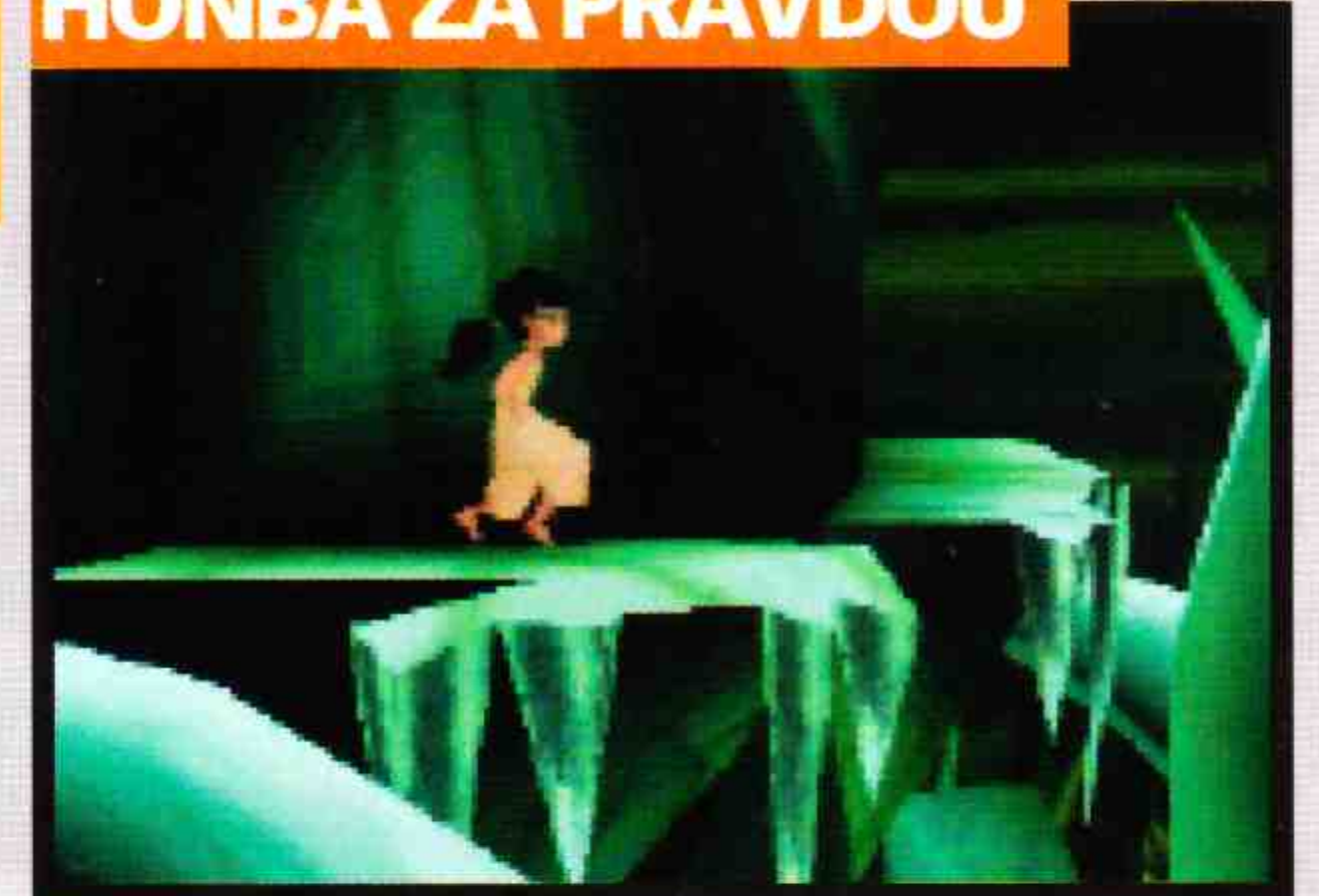
Jak se stát mořskou vílou?

SBĚR PEREL



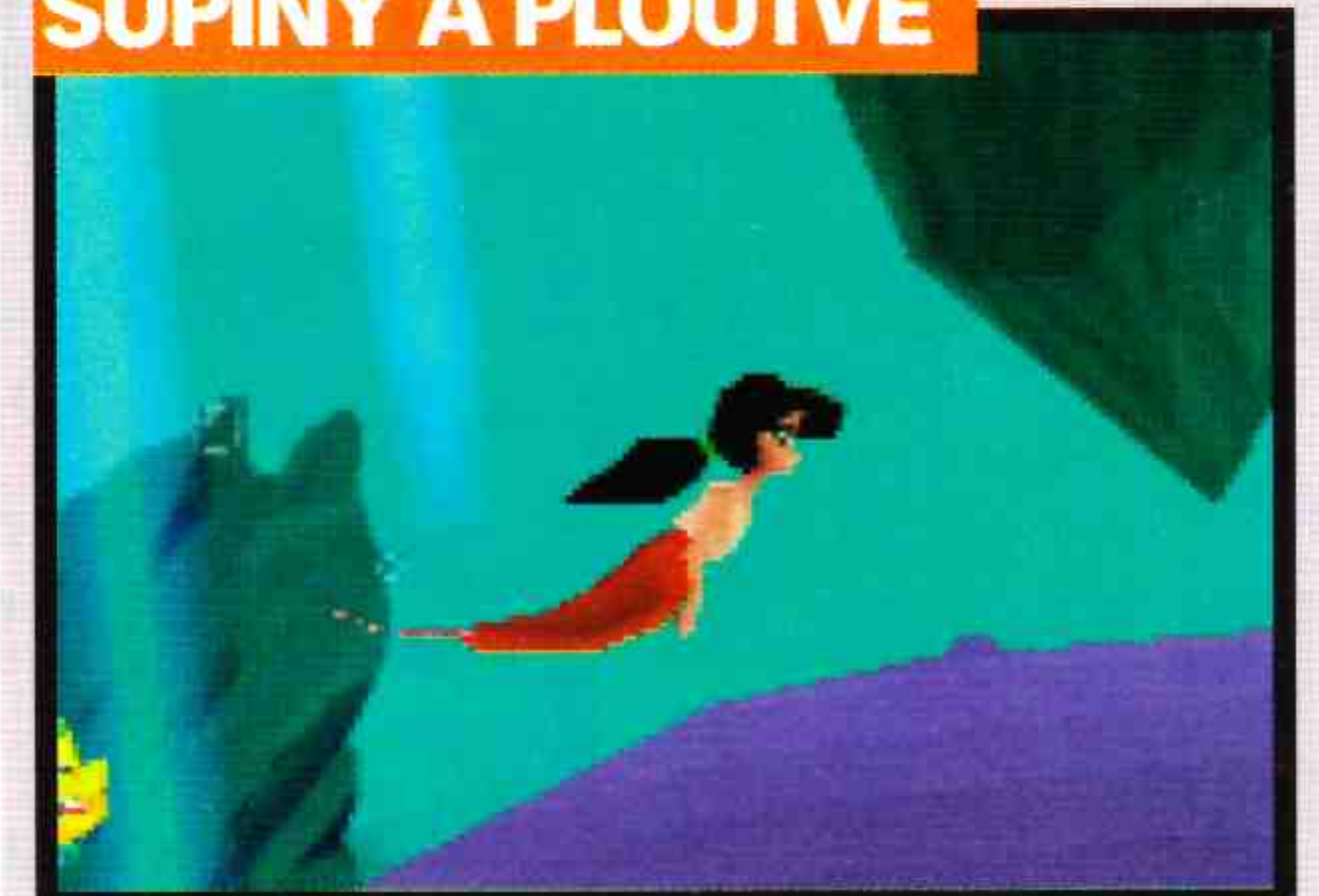
Nejprve si musíte trochu zaplavat a vylovit všechny lastury včetně medailonu s vaším jménem.

HONBA ZA PRAVDOU



Když vám matka odmítne sdělit pravdu o její minulosti a vaší budoucnosti, musíte jít hledat pravdu sama.

ŠUPINY A PLOUTVE



Pokud budete dostatečně cílevědomá a tvrdohlavá, zakrátko je z vás mořská panna.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA 6**
Sladká, vlhká, plná děr a jeskyní.

● **HRATELNOST 6**
Intuitivní ovládání pohledné i na pohled.

● **ŽIVOTNOST 4**
Přímočaré, jednoduché, jednou a dost.

CELKOVĚ
Nad očekávání pěkně vyhlížející hra, kterou zajisté ocení mladší hráči, kterým je určena.





PLAYTEST

Xtreme Roller



Nesmysl: Zkuste na téhle rampě vystříhnout nějaký trik a přijdete o pozici v závodě - ať kus ustojíte či nikoli.



SAM CHYBA

Tik Tak
Kvůli časovému formátu se při hraní Xtreme Roller neustále díváte na hodinky - namísto toho, abyste vymýšleli nové triky.

V ohni: První hra na PlayStation o kolečkových bruslích nabízí moc závodění a málo blbnutí.

XTREME ROLLER

Pořádně napřáhněte... a kopněte.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **MICROIDS**
VÝROBCE: **N-SPACE**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...**

**TONY HAWK'S PRO
SKATER 2**
PSM31 9/10

Ten nejlepší zážitek z extrémních sportů.

MOTOCROSS MANIA
PSM41 7/10

Zábavné kaskadérství na kolech, navíc za skvělou cenu.



Ne, tohle ani náhodou není hra ve stylu Power Diggerz o tom, jak udělat nejrovnější hřiště na fotbal nebo položit na dálnici asfaltový koberec.

Tohle je simulátor extrémních sportů, ovšem na takovém stupni vývoje, že kdyby jej viděl Charles Darwin, rozpačitě by si mnul vous a mumlal cosi o chybějícím článku ve vývojovém řetězci.

Jako většina her zaměřených na pouliční sporty, i Roller se hluboce uklání před Tony Hawkem a pokouší se přijít se stejnými triky, ovšem jen s tím rozdílem, že na kolečkových



Temné město: Rozlehlá velkoměstská čtvrť je pozadím jednoho z nočních závodů.

bruslích. Bohužel jedinou extrémní věcí na téhle hře je to, že je extrémně nudná. Slušná grafika, zajímavá hratelnost a úsměvně krkolomné triky - to jsou jen některé z věcí, které v téhle hře nenajdete.

Na první pohled tahle hra tak špatně nevypadá, protože přijde člověku okamžitě důvěrně známá, byť se nevyznačuje přílišnou originalitou. Začínáte se dvěma závodníky, dalších zhruba šest musíte najít v průběhu hry (včetně jednoho týpka z Měsíce), a to tím, že budete vítězit v nejrůznějších turnajích a pohárech. Je zde zhruba deset tratí a i zde platí totéž co v předchozím případě - k většině se musíte probojovat během hry. Roller Shop vám pak nabídne možnost utratit získané kredity za lepší vybavení.

Nicméně Xtreme Roller se záhy dostane do potíží, a to pro svůj soutěžní formát. V téhle hře totiž nejde o to předvádět úchvatné triky, skoky a otočky na rampě v parku, nýbrž o to co nejrychleji projet jistě tratě, a to buď na čas, v přímém souboji s ostatními bruslaři nebo obojí. Jasně, je tu i několik kaskadérských kousků, ale ty vás jen zpomalují, takže se vždycky skoro zastavíte a rychlost nabere jen sbíráním power-

upů (hořící kolečka), které dostanete po úspěšném ustání nějakého triku.

Je sice hezké, vidět, jak se někdo pokouší o něco úplně jiného, jenže s důrazem položeným takto na závodní stránku věci hra vypadá spíše jako ubohá nápodoba motokárového simulátoru. Rage chystají hru, jež se má mimochodem zapsat do análů coby hra s nejdelším názvem - *Inline Skating Featuring Cesar Mora And Fabiola Da Silva*, a na trhu objeví krátce před Vánocemi a my vám doporučujeme, pokud tedy zoufale chcete simulátor jízdy na kolečkových bruslích, počkejte si na ni, protože horší než Xtreme Roller může být jen stěží.

● Nick Ellis

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● **GRAFKA 4**

Hře vládou trhavé pohyby, zoufalé.

● **HRATELNOST 2**

Za kaskadérské dovádění jste trestáni ztrátou rychlosti.

● **ŽIVOTNOST 3**

Nezajímavé okruhy a soutěže.

CELKOVĚ

Je skvělé, že se někdo pokusil o něco nového v extrémních sportech. Škoda že ta kvalita je tak strašná.

3
10

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
 VYDAVATEL: **EIDOS**
 VÝROBCE: **HOTHOUSE CREATIONS**
 VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
 POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 4**
 ANGLIČTINA: **NEZBYTNÁ**

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? JUNIOR

Já tedy fakt ne.



Máte chvíli? Tak si představte, že jste manažerem silné společnosti produkující počítačové hry. Vaše firma sídlí v prestižní čtvrti jižního Londýna, v atriu máte fontánku, květiny, prostě tak. No prostě si představte, že se vám podařilo vyprodukovat velice úspěšnou „licenci“ (hra je zde příliš silné slovo) a teď chcete „maximalizovat“ své „výnosy“. Co uděláte? Připravíte nové vydání otázek zaměřených na speciálně vytypované trhy?

Ano, přesně tak. Junioři! Vždyť mnohým dětem

loňský vánoční „milionář“ přišel příliš těžký, takže stačí udělat dětskou verzi a je to! Penízky se hrnou samy. Úžasný plán.

Přesně to je případ tohoto titulu. Otázky byly vybrány tak, aby oslovovaly britské publikum ve věku 9 až 14 let (tudíž zde najdete otázky typu, jak se jmenuje nejnovější deska Coldplay) a telefonické dotazy byly rovněž nahrány dětmi, takže hra působí přívětivě. Prostě dobře odvedená práce a všechno by mělo být v pohodě.

Tedy kromě toho, že... nějak si prostě nemůžeme pomoci, že je tak trochu pohodlné vydat zjednodušenou verzi a chtít za to zase plnou cenu. Tvůrci se ani nenamáhali vyřešit problémy, kvůli nimž dostala původní verze průměrných 5/10 - moderátora zase nevidíte, nemáte možnost se vyhnout jeho protivným poznámkách (poprvé to ještě jde, pak je to ale stále dokola) a studio stále působí prázdným dojmem. Tvůrci prostě do hry vložili pouhých tisíc otázek a na den si najali několik herců z řad dětí. Nic moc. A navíc je to v angličtině, takže pro nás naprosto nepoužitelné.

● Jan Modrák



Vítěz: Pan Čech se nám vypařil.

VERDIKT

Oficiální Česká
PlayStation
 Magazín

● GRAFIKA **5**
 Televize to není.

● HRATELNOST **3**
 No, televize to fakt není.

● ŽIVOTNOST **3**
 Asi tak půlhodinka.

CELKOVĚ
 Promarněná příležitost
 napravit chyby originálu.
 A nuda.

3
 10



Nikdo nikde: Kdo se chce stát neviditelným milionářem?



Trpíte akutním zákysem. Postihl vás záchvat šílenství v nekonečném bludišti. Krůpěje potu vám stékají po obličeji, máte hlad, krutou žízeň, celou noc jste nezamhouřili oka. Egyptské slunce se vám zapichuje do opečené kůže. Máte vysokou horečku, vyvrkнутý kotník, uštkl vás škrpion a všude kolem čekají v záloze krvelačné šelmy. Nevíte jak dál. Kudy vede cesta z pekla ven? Kde najdete nějaké zatracené náboje do pušky? A víte vůbec, co máte dělat? Umíráte... život vám brzy zhasne. Chtělo by to lékárničku, co říkáte?

OFICIÁLNÍ ČESKÁ
PlayStation
HOTLINE

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální Česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až půjde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

02-83-87-16-37

pondělí - čtvrtek: 10:00 - 19:00
 pátek: 10:00 - 15:00

Cena hovoru z kteréhokoli místa na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu. Tuto službu přesto Český Telecom neposkytuje.

TINTIN DESTINATION ADVENTURE

Hrdina, který chyběl na PlayStation.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI
VYDAVATEL: INFOGRAMES
VÝROBCE: OULINSART MULTIMEDIA
VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ
POČET HRÁČŮ: 1
ANGLIČTINA: NEPOTŘEBNÁ

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ABE'S EXODUS

PSM33 8/10
Nejlepší svého druhu na PS1.

WILD 9

PSM7 7/10
Ďábelsky chytrá plošinovka.



Hlavně nenápadně:
TinTin je ve své lodi
nenápadný asi jako
Růžový panter.



I když si řada *Oddworld* může činit nároky na to být nejlepšími dvojrozměrnými plošinovkami na PlayStation, je to jen proto, že na tomto poli nemá skoro žádnou konkurenci. Dlouho a úpěnlivě jsme se snažili najít hru ve stejné třídě, ovšem přiblížit se jí dokáží tak maximálně *Wild 9* nebo *Heart Of Darkness*. *TinTin Destination Adventure* to rozhodně nedokáže.

Nešikovné rozvržení úrovní a ovládání ve stylu příslovečného slona v porcelánu - to jsou od samého začátku nejvýraznější aspekty hry. Ale jako by náhle, téměř neviditelné propadliště nestačilo, pokrok vpřed vám dále stěžují stále větší a větší průrvy, které je těžší a těžší přeskočit. Dokonce i jednodušší skoky bývají často naprosto tragické a ubohé.

Příběh - TinTin prochází útržky svých oblíbených komiksových dobrodružství - je pouhou záminkou pro to, umístit jej do nejrůznějších prostředí, aniž by tvůrci hry museli vymýšlet nějakou souvislou dějovou linku, jež by tato prostředí spojila. Ano, musí se nechat, že se hra pokouší o rozmanitost: TinTin



jezdí v tancích, ponorkách, lodích a také ovládá svého psa jménem Snowy.

Nicméně když máte na výběr ze samých šuntů, moc vás nezajímá, jak moc jsou rozmanité. Stejně je to všechno nakonec zralé tak na koš. Navíc ještě musíte přetrpět, jak ratlík Snowy vyděsí k smrti obrovskou gorilu. Pane Bože! Lara aspoň nosí pistoli, Snowy jen pateticky štěká.

„Odměny“ se vám dostane v podobě bonusových úrovní, k nimž se dostanete tak, když ve všech původních levelech posbíráte všechny mince. Alespoň to by mohlo vnést do hry jakési oživení, ovšem pokud by ty úrovně nebyly tak nudné. Nu co, člověk přinejmenším vidí, že zde je nějaká soudržnost... hra je totiž nudná od začátku do konce.

Na konec je třeba konstatovat, že před vás *TinTin* nepostaví žádnou překážku, o kterou byste stáli. Snad jen špatné rozvržení úrovní a ubohé ovládání občas vystupují jako špatně zamaskovaná obtížnost. A možnost otevírat bonusové levely jen prodlužuje zážitek, který se až nápadně blíží agónii. Hra je nudná a prázdná asi jako totálně vykotlaná vrba.

● Craig Pearson



Žraloci: TinTin v ocelovém žraloku - i to vidíte v jednom z levelů.



VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFKA 3

Nejde poznat, kde jsou skoky.

● HRATELNOST 3

Zoufalé ovládání, žádná náročnost.

● ŽVOTNOST 2

Hodně, hodně bídná.

CELKOVĚ

Nic, čím byste se měli vzrušovat. Ale naštve vás, to jo.

2
10

BÍDA S NOUZÍ

Odmítnuté hry identifikovány a sestřeleny.

Tento měsíc byl pohled na herní sešlost tak ponurý, že se jejich recenzování musel ujmout pan Smrtka.

DRAGON TAILS DRAGON SEEK

YDAVATEL UBISOFT CENA CCA 1200Kč

Kremace vlastním ohněm.

Hlavní myšlenka? Hrajete si na schovávanou s draky. Pochoďte se svou postavou po obrazovce a na výzvu mačkáte tlačítko. To je všechno. A je to děs. Lákavostí se vyrovná snad jedině tomu, co seškrabete z podrážky po procházce hromadou hnoje. Ne, to bychom hnůj uráželi. Hráči, i ti nejmladší, si zaslouží víc než tenhle hnus. ● CP

Jedním slovem

Potrava pro červy



TWEENIES: GAME TIME

YDAVATEL BBC CENA CCA 1200Kč

I smrt je pro ni příliš dobrá.

V téhle hře je tak málo podstatného, že ani nebude co pohřbít. Vyberete si jednu z pěti postav s burákovou hlavou a pak si můžete tak dobrých 15 minut užívat hru - tolik vám totiž stačí ke zvládnutí všech čtyř herních úkolů. A to i za předpokladu, že jste zrovna pravidelným návštěvníkem jeslí. Jejím účelem je zřejmě oblnout smysly batolat zářivými barvami a bláznivou hudbou. My bychom tento disk ale nepoužili ani jako podložku pod hrnek horkého čaje. A chtít za něj peníze je skandální vydírání. ● NE



SABRINA THE TEENAGE WITCH: A TWITCH IN TIME

YDAVATEL SIERRA CENA CCA 1500Kč

Nechť odpočívá v pokoji.

Sabrinina kočka Salem vypustí z vězení Chaos a na malé čarodějnici je, aby to dala do pořádku. Sabrina se vydá na pouť časem, která vede sérii příšerných úrovní, kde si to rozdává s různými příšerami, které vypadají jak z leporel. Ve hře je navíc naprosto zcestný detektor kolizí, který jako by v úrovních stavěl neviditelné zdi. O otravném kocourovi už radši ani mluvit nebudeme. A nebo jo, je to lump. ● CP

Jedním slovem

Zahrabat



Nevydařená

2

DRACULA 2 THE LAST SANCTUARY

YDAVATEL MICROIDS CENA CCA 1500Kč

Že by trpěl za hřích rodičů?

Někomu možná bude Drakulův příběh připadat dost mystický na to, aby se z něj pokusil udělat tajemnou hru. Tento pokus ale bohužel spíš připomíná hničež čilou armádu mrtvolu, než čilou armádu mrtvolu. Po-díváme-li se na to skrze žalu-dek obracející pseudo2D efekt, rozvaluje se Drakula 2 (PSM41 2/10) a pohybuje se jako upír na prázdninách na poušti. Nuda, otrava a potupa 100leté tradice hororového příběhu. Nic horšího už neexistuje. ● CP

Jedním slovem

Česnek



1

Příští měsíc

Požádali jsme FBI, aby nám pomohla PlayStation vyčistit od těch nejnebezpečnějších her!

Výhodná koupě

Opětovná vydání starých her za levný peníz. Ušetříte!

TOCA WORLD TOURING CARS

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI ● CENA 999 Kč ● VYDAVATEL CODEMASTERS



Řídit drahý a moderní sportovní vůz po některém ze slavných závodních okruhů a sledovat, jak se na konci třetího kola mění v hromadu nepoužitelného a nepojízdného šrotu. O tom je v zásadě *TOCA*. Jedna z nejzábavnějších závodních her pro PlayStation.



Crash Team Racing: Jen malý kontakt s konkurencí a ovládání vozu je naprosto odlišné.

TOCA má realistické modely vozů zhruba na úrovni GT2, ale na rozdíl od této opětované hry zde při každém nárazu do svodidel či jiného auta váš vůz utrpí škodu. Je to vlastnost, která vzbuzuje pocit, že se účastníte opravdového závodu. Je tu občas nepatrné trhnutí grafiky, ale to nijak nenarušuje úžasný pocit z jízdy, který se rovná první PlayStation lize. *TOCA* patří spolu s *Gran Turismem* a *Colin McRae Rally* mezi absolutní špičku. A za tuhle cenu rozhodně stojí za pořízení. ●

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Vysoce kvalitní závody s úžasnou grafikou a realistickým poškozením vozů.



Všichni mlčí: Kouzlo okamžiku. Moc dlouho to nevydrží.



THEME PARK WORLD

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI ● CENA 599 Kč ● VYDAVATEL EA



Postavte si a spravujte svůj vlastní zábavní park, buďte zodpovědní za všechno, počínaje typem a umístěním jednotlivých atrakcí a konče množstvím soli na hranolkách prodávaných ve stánku.

Je to skvělý nápad a výtečná hra - naučíte se ji snadněji než jiné strategické hry, ale neznamená to, že by byla primitivnější. Co víc, dokonce si můžete jednotlivé atrakce na vlastní kůži vyzkoušet a zjistit, jak se cítí vaši zákazníci. Prima. ●

VERDIKT



Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Šance jak pobavit nejen sebe, ale také návštěvníky vašeho parku.



DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI ● CENA 599 Kč ● VYDAVATEL UBI SOFT



Velké zklamání pro fandy seriálu, kterých naštěstí u nás není mnoho. Ostatním může být neúspěch této hry lhostejný, ale každopádně je to škoda, protože to mohlo být mnohem mnohem lepší. Stačilo málo.

Dukes Of Hazard je závodní adventura s buranskou atmosférou amerického venkova 70. let. Je plná kaskadérských kousků a soubojů, ale příběh nestojí za nic a grafika je naprosto nedostatečná (postavy připomínají ufony). ●

VERDIKT



Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Slabá hra vytvořená podle u nás neznámého TV seriálu.



KOUPĚ MĚSÍCE

COLIN MCRAE RALLY 2.0:

- KDE? **PRESTO CS**
- JAK DLOUHO? **DO KONCE ŘÍJNA**
- VÝBORNÁ HRA ZA VÝBORNOU CENU. V BĚŽNÝCH OBCHODECH JE V PRODEJI ZA 998, S KUPONEM (VIZ STRANA 14) JI MŮŽETE KOUPIŤ DOKONCE O CELÉ TŘI STOVKY LEVNĚJI!



798 Kč



PLAYTEST

Staňte se svědky vraždy

Spravedlnost

S TLUSTOČEM NA KOLE

OBŽALOVANÝ



NÁPRÁVNÉ ŘÍZENÍ PSM

JMÉNO: DRACULA 2

OBVINĚNÍ: NESTOUDNÁ PITOMOST



Hnus: Tlustoch si užije likvidaci téhle hnisuplné, odporné zdechliny.

Naše mise: potrestat nejhorší novou hru měsíce, a to za zločiny, kterými se provinila vůči PlayStation. Čas na drsný zákrok.

OBŽALOBA

- NECHUTNÉ ZNEUŽITÍ DOKONALE ODPORNÉHO ZLODUCHA
- PSEUDO3D HERNÍ ENGINE NA ZVRACENÍ
- NUDNĚJŠÍ NEŽ HYPERAKTIVNÍ KRTEK
- ZÁBAVNÁ ASI JAKO UTÍRÁNÍ ZADKU
- ATMOSFÉRA VEŠKERÁ ŽÁDNÁ
- PŘÍTAŽLIVÁ ASI JAKO ROLE POUŽITÉHO HAJZLPAPÍRU

OBHAJOBA

- DVA DISKY
- KRABÍČKA NEŠKRÁBE

ROZSUDEK

Dracula 2! Jste obviněn z toho, že zvednete žluč všem, kdo vás zkusí hrát. Recenzent teď žije v ústraní na kopci, vyhýbá se civilizaci a žije se veverkami. Vydávání se za hru je velice těžký zločin a proto jsem musel slíbit trest nejvyšší: SMRT!

„ROZMAČKEJTE TU ODPORNOST“

Vinen!



VYKOŘANÍ ROZSUDKU!



Scéna jedna: Náš pomocník vytuší, že hra je ještě odpornější než on sám.



Scéna dvě: Kat přináší pumpičku, aby měl jistotu, že tlustoch bude dosahovat patřičných rozměrů.

DNEŠNÍM EXEKUČNÍM NÁSTROJEM JE...

TLUSTŮCH

Výběr si vzal na triko Josef Erben z Poděbrad. Za odměnu dostane novou hru vybranou z naší bezedné skříně.



DRACULO 2, PŘIPRAV SE NA NÁVRAT K VÝROBCI



HERNÍ KRIMINALITA - SPOLEČNĚ JI VYMÍTÍME!

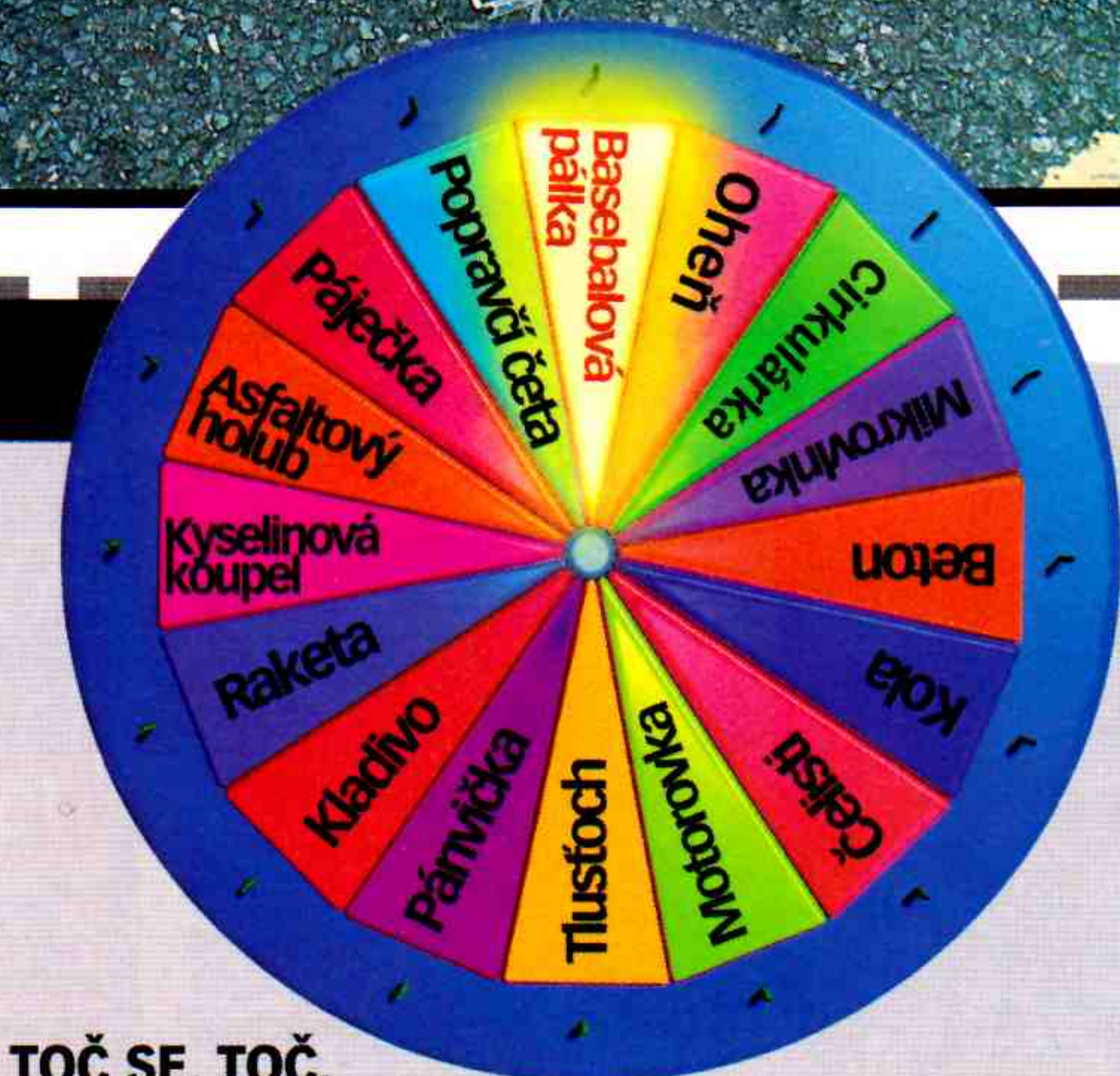
VOLTE! Vyberte z následujícího seznamu zbraň pro příští měsíc. Pokud budete právě vy vytaženi z čepice našeho kata, získáte cenu a uvidíte vami zvolenou zbraň v akci!

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Oheň | <input type="checkbox"/> Pánvička |
| <input type="checkbox"/> Cirkulárka | <input type="checkbox"/> Kladivo |
| <input type="checkbox"/> Mikrovinka | <input type="checkbox"/> Raketa |
| <input type="checkbox"/> Beton | <input type="checkbox"/> Kyselinová koupel |
| <input type="checkbox"/> Kola | <input type="checkbox"/> Asfaltový holub |
| <input type="checkbox"/> Čelisti | <input type="checkbox"/> Páječka |
| <input type="checkbox"/> Motorová pila | <input type="checkbox"/> Popravčí četa |
| <input type="checkbox"/> Tlustoch | <input type="checkbox"/> Basebalová pálka |

Jméno

Adresa

VAŠE NENÁVIDĚNÁ HRA



TOČ SE, TOČ,
KOLO SPRAVEDLNOSTI,
A MY ZATOČÍME S PROVINILCEM

TENTO FORMULÁŘ ZAŠLETE NA:

Spravedlnost!, Oficiální PlayStation Magazin, P.O.BOX 182, 170 04, Praha 7, 170 04

ZÁŘÍ 2001 OFICIÁLNÍ ČESKÝ PLAYSTATION MAGAZÍN 053

Herní Pomoc

△ CHEATY ○ TIPY ✕ NÁVODY □ ŘEŠENÍ

Tipy pro špičkové hry

Hry otestované a otipované kousek po kousku. Od nás pro vás.

POWER DIGGERZ

JAK ... VYKOPNOUT

➔ Tato poměrně návyková malá hra vás rychle uvede do stavu pořádné zuřivosti, budete-li k ní přistupovat s nesprávným postojem. V zásadě jde o tohle - s bagrem zacházejte co nejopatrněji, jinak budete řadit jak slon v porcelánu a nic nenaberete. Možná chvíli potrvá, než si na to zvyknete, ale jakmile se dostanete do laufu, bude lopata lítat po staveništi jak tornádo.

Vysoce specializovanou částí hry je nabírání suti. Když dostanete za úkol vykopat



Bouračka: Rypadlo rozhýbejte a bourejte.

dlouhou jámu, použijte dlouhé, mělké lopaty a ne hluboké.

Při bagrování se snažte s bagrem moc nehýbat, protože za náraz do stran dostáváte trestné body a právě ty jsou často tím, co rozhoduje o výhře nebo o prohře. Namísto toho posuňte bagr do nejvýhodnější pozice, což je povětšinou rovně před nebo těsně vedle a teprve poté rozhoupejte rypadlo. Možná tak naberete nějakou tu sekundu navíc, ale v konečné perspektivě se vám to vyplatí. ●



Rypák v zemi: Naučit se zacházet s rypadlem není snadné, stejně jako bagrovat skálu.

POŠLETE NÁM SVÉ TIPY

Přišli jste na nějaký cheat nebo usnadnění hraní některé hry? Pošlete nám ho a my váš geniální nápad otiskneme, aby si ho mohli všichni přečíst. Možná od nás dostanete i nějakou specialitku za námahu.

Jméno

Adresa

Můj tip je:

POŠLETE TENTO FORMULÁŘ (nemusíte vystřihovat, stačí opsat údaje na obyčejný papír) na naši obvyklou adresu se značkou „Můj tip vám změní život“.

Rychlá úleva

POPULOUS: THE BEGINNING

Patrik z Mělníku

„Kurzorem najedte na všechny stromy v prvním levelu, otevře se vám menu a přístup ke všem kouzlům a budovám (nutno podotknout, že tento cheat musíte při každém novém spuštění opakovat, protože nejde uložit).“



BRIAN LARA CRICKET

John Smith, Londýn

„Do klasické zápasové obrazovky vložte jeden z následujících kódů a odměnou vám budou skutečně skvělé efekty: Bigballs, Solidoak, Superman, Getbribe, Sunshine, Dropball, Penslons, No-wayas, Chrisrea, Clueless.“



CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Alena Fortová, Semily

„Když dospějete k Warp Room 2, opakovaně skákejte na hlavu ledním medvědem, získáte tak bonus ve formě deseti životů.“



FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

JAK ... PŘEJÍT PŘES STŘECHY

➔ Ve třetím levelu třetího disku se Glas dostane do potíží, protože na něj zaútočí stíhací letka. Chcete-li se stíhačkám vyhnout, běžte ulicí vstříc kameře, dokud Glas neskočí na žebřík. Na samém vrcholu střechy se skryjte do protiletadlového kanonu, tím se vyhnete letecké palbě. Jakmile se dostanete na další střechu, zabijte útočnou puškou stráž a chopte se pomocného klíče a zástrček.

V následující části Glas bezděky spustí elektrické výboje a vy se musíte vypořádat s elektrifikovanou podlahou. Během zkratů v síti učiňte následující: rychle proběhněte mezerou po levé straně a vyběhněte na dřevěnou plošinu. Poté sprintujte k nejbližší bezpečné ploše a z ní k modrému čtverečku. Po posledním elektrickém výboji sprintujte ke dveřím. Ale běžte rychle. ●



Trochu plynu: Ztráta oděvu a zbraní, to jsou věčná témata.

STAR WARS: DEMOLITION

HVĚZDNÝCH VÁLEK NENÍ NIKDY DOST. TAK DO BOJE!

- SLOW_MO_ON** Hra běhá v poloviční rychlosti
- LO_GRAV_ON** Nízká gravitace
- NO_BADDIES** V bitevním režimu si můžete zvolit minimálně nepřátele
- RAISE_THEM** Hráč je neviditelný
- MOVIE_SHOW** Ukáže všechny vítězné filmy
- MULTI_CARS** Umožní oběma hráčům v režimu pro dva hráče si zvolit stejný druh auta

„Ten Darth Vader by si to měl dát do příště dohromady, nějak se mi nezdá!“

- EXTRABUTTS** Změní klávesovou konfiguraci na vašem ovladači
- FIRERATEUP** Odstraní zpoždění u vašich zbraní
- ITS_A_TRAP** Proti sobě budete mít najednou tři protivníky
- BFM_FEELIT** Zvýší váhu vašeho vozidla
- THROTTLEUP** Zvýší rychlost vašeho vozidla
- NO_PEEKING** Náhodný výběr nepřátel a úrovní
- SAD_MOVIES** Ukáže vám všechny neúspěšné triky

Otevřít všechny postavy: V hlavním menu vyberte Options, poté Preferences. Na obrazovce Preferences stiskněte **[L]**, **[R]**, objeví se kód. Vložte **Watto_Shop**

Nyní při návratu do hlavního menu jednoduše normálně začnete hru. Můžete teď vybírat ze všech postav hry.

Milý tatko

DOWN DOWN DOWN Blackburn 94-95
DOWN THE TOON Newcastle Stars
DUNCNOMORE Everton Stars
EGG CHASERS Wigan 98-98
EMMERSONS WOE Boro Stars
FASH THE CASH Dons Stars
FLAGSTONING Fighting Forth
FOREIGN LEGION Chelsea Stars
FRUIT N VEG Leicester Stars
GRIM REAPER Skellington United
I MADE THIS FC Gremlin
IMPOSSIBILITY Madness Friday
LADY GODIVA Coventry Stars
LEE THE PIG Heavenly HTFC
LONGDON GIRLS Arsenal Ladies
MEN IN TIGHTS Forest Stars
METAL HEADS Cyborg Rovers
MISS WILKO Dud's Spuds
NO THANKS Top 50 Babes 2
OZONE LAYER Green House Test
PREM CLUBS Bonus
RAM RAIDERS Derby Stars
RULE BRITANNIAS Nations Select
SCOUSE PERMS Liverpool 77-98
SEXY FOOTBALL Shearerovy párátka
SHADWELL TOWN The Hardmen
SHAME Doncaster Rovers
SINK OR SWIM Ledbury FC
SIR MATT Busby Babes
SPIT N SPIN Actua Soccer Web
TEA TOTAL Arsenal 70-90
TFF HOBBY Boat Racers
TFF TEAMS Joke s
TOP HATS režim velkých hlav
VALLEY BOYS Chilton Stars
WIDE BOYS Gremlin Staff 1
WRIGHT BUY West Ham Stars
YES PLEASE Top 50 Babes 1

Chcete pomoc od fotíka? Pak pište na naši adresu. A neptejte se hloupě, jinak dostanete za uši.

RAYMAN

NEBOJTE, JE BEZBRANNÝ. POZÓÓÓR!

Velký Rayman

Až se objeví logo Ubi Soft, stiskněte **[L]**, **[R]**, **[L]**, **[R]**. Tyto klávesy držte stisknuté a pokaždé, když obrazovka ztmavne, stiskněte **[SELECT]**.

Vypnout levely

Počkajte si na loadingovou obrazovku s nápisem „Rayman“ v bublině. Poté podržte klávesy **[A]**, **[B]** a **[SELECT]**. Počkajte, až se obrazovka natáhne, a poté vyberte levely, které chcete přeskočit.

Extra pokračování

Když ztratíte posledního muže a máte dvě nebo méně pokračování, stiskněte **[SELECT]** pro pokračování hry a poté **[↑]**, **[↓]**, **[→]**, **[←]** dostanete dalších deset pokračování.

Obraz v obraze

Chcete-li mít obraz v obraze, hru paunžete, podržte **[R]** a stiskněte **[O]**, **[O]**, **[←]**, **[O]**, **[O]**

Hesla: Start

38W8Z92W9M

Růžový les

L8W8Z9LW9M

Laguna úzkosti

LOW8ZH2W9M

Bažiny zapomnění

LO44Z9LNHM

Hory Bongo

BOD4?HL29X

Allegro Presto

BOD4?1L29X

Výšiny Gong

BO4DG13L9K

„Co to je za srágoru, tenhle Rayman? Pryč s ním!“

Hullabaloo pana Saxe

BOD4?R33HP

Rokle za soumraku

BH4N?1!3NP

Tvrde skály

T9DN?R33NF

Vrcholky pana Stonea

49DN?1!!WF

Gumovací pláně

DW44?1!CN7

Tužkový pětiúhelník

4NBN?1!5NF

Kráter kosmické máti

DCT4G13CDF

Křišťálový palác

DCTW81!CD7

Najezte se u Joea

NWTDDR!346

Stalaktity pana Skopa

NW?WD12!4Q

Nedoufejte!

„Jo, pomoh se vám, ale charita nejsem, charitu najdete v Armádě spásy, u mne teda rozhodně ne!“





Nejlepší policajtská hra, zde rozebraná na kousíčky. Zobněte si.



Vyberte si úroveň

- Škola str. 58
- Mise 1-5 str. 58
- Mise 6-10 str. 59

- Screen Saver str. 69
- Mise 11-13 str. 60
- Mise 14-16 str. 60

- Zásahovka str. 61
- Mise 17-20 str. 61
- Poslední výzva str. 61
- Patrola str. 61

Lehké

Středně těžké

Obtížné

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

PRO TUHLE PRVOTŘÍDNÍ HRU BUDETE POTŘEBOVAT:

BROKOVNICE ☒ POLICEJNÍ KÁRU ☒ ŽELÍZKA ☒
ZRCADLOVÉ BRÝLE ☒ KOBLIHY ☒



Policejní škola

Informace, bez nichž se neobejdete



Pokud chcete uspět na děsivé horské dráze jménem *World's Scariest Police Chases*, pak budete potřebovat zatraceně pevné nervy. Chcete být nejlepší? I tak se neobejdete bez pořádných základů.

MAJÁKY

Maják je poldův nejlepší kámoš. Zapnutí majáku má dva efekty: za prvé zločincovi stoupá hladina stresu, takže jej dostanete rychleji, za druhé vám civilní auta uhýbají z cesty. Když se zapnutým

majákem najedete doprostřed silnice, nic by vám nemělo bránit v průjezdu maximální rychlostí.

POCHVALY

Každou misi ve stíhacím režimu je možné dokončit takovým způsobem, že dostanete pochvalu. Pochvaly vám poté získají přístup ke speciálním bonusům. Více se dozvíte v návodu ke konkrétním misím.

STŘÍLENÍ

Pistole, Desert Eagle a samopal jsou celkem slušné zbraně při střelbě na střední vzdále-

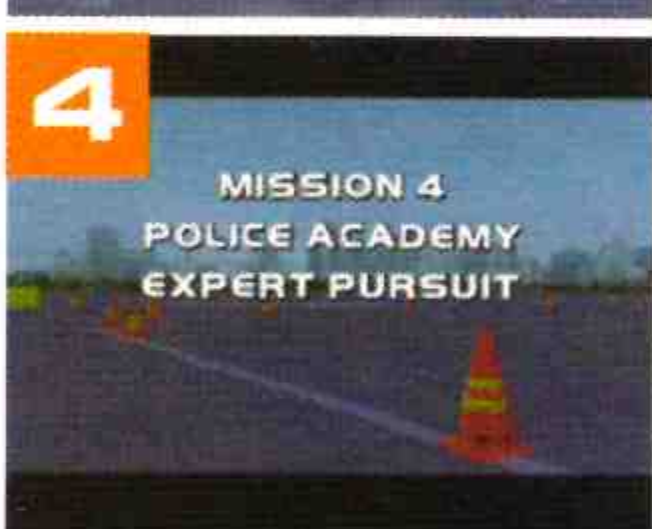
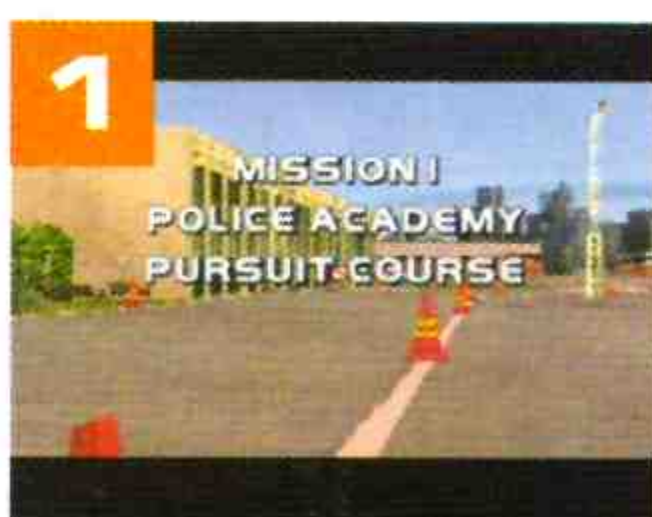
nost, brokovnice a minomet LAW doporučujeme používat výhradně zblízka. Brokovnice se ovšem nabíjí mnohem déle než ostatní zbraně, a tak se někdy vyplatí vystřílet posledních několik patron nazdařbůh, abyste - až se dostanete do dobré palebné pozice - měli k dispozici plný zásobník.

MAPA

Na mapě najdete téměř všechny zkratky a spoustu míst. Mapu prohlížejte v největším možném rozlišení, pomůže vám to dostat se k užitečným informacím. ●



Zastavte ho: Když zapnete maják a pojedete po střední čáře, máte cestu volnou (nahore).



Mise 1-5

Každý nějak začíná, tady se zbavíte nálepky zelenáče.



1) STÍHACÍ OKRUH

Kritéria pro získání pochvaly
Dokončete s rezervou osmi sekund bez nárazu do překážky.

Bonus: Zpomalené skoky

Při této tréninkové jízdě nemusíte brzdít, ve 180stupňových zatáčkách stačí na chvíli ubrat.

2) ZÁKLADNÍ STÍHAČKA

Kritéria pro získání pochvaly
Misi dohrajte se škodami menšími než 50 procent.

Bonus: Ovládání zadních kol

Snažte se jej co nejvíce oddělat, hlavně na rovných úsecích se snaž-

te najet vždy ze strany a co nejvíce mu pocukat boky, až do úplného zničení.

3) VYSPĚLEJŠÍ STÍHAČKA

Kritéria pro získání pochvaly
95% přesnost střelby a 36% nebo nižší škody.

Bonus: „Flower power“ klip

První mise se zbraní, řízení je zde docela snadné, většinou jde o rovné úseky. Jen dávejte bacha na tunel z tlusté roury, který je hned za mostem. Střílejte pouze na rovných úsecích, je to přesnější. Snažte se pronásledované auto držet mírně napravo. Začněte do něj pálit hned jak vjede na lesní cestu, pokud se vám povede ho rozstřílet ještě před zmiňovaným tunelem, tím lépe pro vás, máte více klidu vrátit se zpět

pro důkazný materiál (jedte podle zelené šipky).

4) ZNALECKÁ STÍHAČKA

Kritéria pro získání pochvaly
Dokončete okruh s 20sekundovou rezervou, sestřelte všech pět terčů, nic nerozbijte.

Bonus: Brokovnice v Patrolu

Velmi těžká úroveň! Jedte naplno od samého začátku a první ostrou zatáčku projedte smykem. Dejte si pozor na skoku, za skokem opět ostrá 90stupňová levá zatáčka, pak musíte zastavit ve vymezeném prostoru, po odpočítávání se na zpátečku otočte o 180 stupňů a rychle dupněte na brzdu, abyste se dostali k vnitřní straně. Co se terčů týká, ten první je nejobtížnější, je hned za levou zatáčkou na pravé straně, proto trochu zpomalte, abyste měli

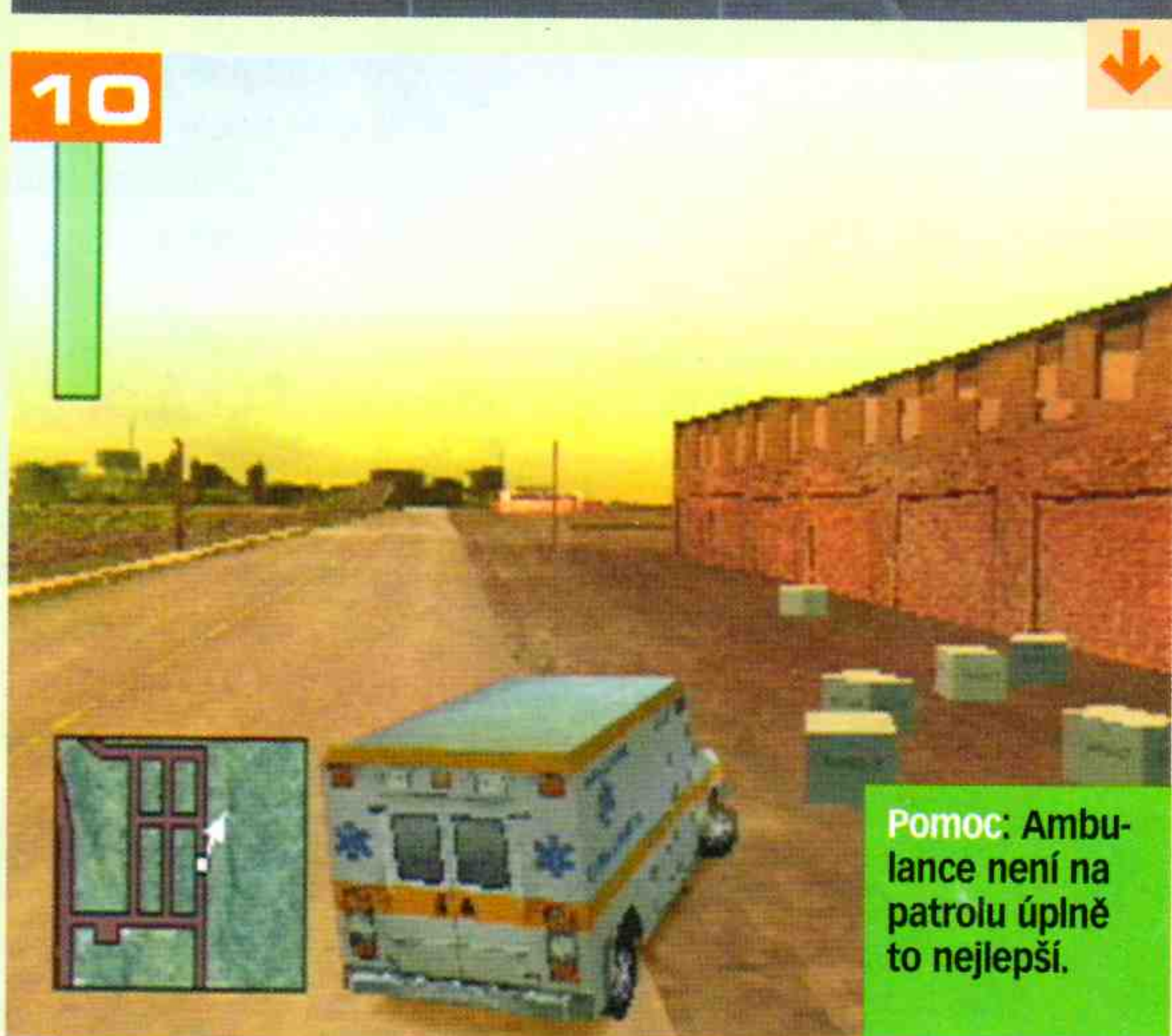
dost času zamířit, a pak upalujte k těm dalším. Je možné, že si tenthle level budete muset párkrát projet, než získáte potřebné schopnosti.

5) KLID PŘED BOUŘÍ?

Kritéria pro získání pochvaly:
Zastavte jej vystresováním a za 50% nebo nižšího poškození vozidla.

Bonus: Klip „Halloween“

Nejsnadnějším způsobem, jak zde dosáhnout pochvaly, je stíhaného vystresovat. Při nárazech se vám výrazně poškodí auto, a tak se držte spíše vzadu, sledujte ho, ale nelezte mu moc do cesty. Hlavně jezďte se zapnutým majákem, a pořádkem za ním, on odpadne sám. ●



TIP
SLEDOVÁNÍ
Jedte za tím autem
Když stopujete kriminálního, vždy dávejte pozor na jeho brzdky - je důležité vědět, kdy zpomaluje a kdy na to znovu dupe. Rovněž dávejte pozor na semaforey - na červenou vždy zastaví.

Mise 6-10

Od dealerů po ambulanci. Policajti nemají snadný život.



6) ŠÍLENÝ ZLODĚJ AUT

Kritéria pro získání pochvaly
Zastavte jej vystresováním a za 50% nebo nižšího poškození.

Bonus: Desert Eagle dostupný v patrolovacím režimu

Okamžitě zapněte maják. Zde se uplatní v zásadě tatáž taktika jako v 5. misi. Nejprve ho musíte v limitu najít, ale pokud pojedete podle šipky (což je nejideálnější), nemusíte ani moc pospíchat. Až budete na dálnici a projedete táhlým esíčkem, časový limit vám zmizí, hledané auto pojedete v druhém směru dálnice, takže najdete průjezd mezi nimi a vydejte se na sledovací akci. Tam, kde to bude možné, se snažte manévrovat tak, abyste omezili riziko srážky anebo to do kriminálního nenapálili zezadu, když z něho nic zastaví. V této misi se projedete i krásným parkem, který po vašem nájezdu moc krásný nebude, ale služba je služba a zeleň má smůlu.

7) NA ŽIVOT A NA SMRT

Kritéria pro získání pochvaly
Do 55 vteřin se dostaňte k přestřelce a pachatele zneškodněte - nesmíte ale zaznamenat více než 50 procent škody.

Bonus: Režim nízké gravitace

Pokud se chcete dostat včas k přestřelce, sledujte raději šipku, ta vás tam dovede a navíc není moc času na experimenty, když se na ulicích střílí. Zbraň si připravte ještě předtím, než na místo zločinu dorazíte. Jakmile pachatele uvidíte, sejměte jej jak rychle, jak to jen jde, no a pak opět musíte na ulici najít důkazný materiál, ale nebojte, s tímhle vám mapa vždy pomůže.

8) ŠÍLENÝ AUTOBUSÁK

Kritéria pro získání pochvaly:
Hráč ani autobus nesmí být poškozen z více než 50 procent a nesmíte ani jednou vystřelit.

Bonus: Autobus v patrolovacím režimu

Snažte se nastolit rovnováhu mezi vystresováním řidiče jízdou blízko autobusu, zároveň si ovšem ponechte dostatek místa, abyste se mohli autobusu vyhnout v případě jeho kolize s jinými vozy. Že narazil do jiného auta, poznáte podle jisker a kouře - jakmile některé z těchto znaků uvidíte, rychle uhybejte. A nezapomeňte si zapnout sirénu!

9) PAŠERÁCI DROG

Kritéria pro získání pochvaly:
Nesmíte mít více než 50procentní poškození auta a musíte dosáhnout 90% úspěšnosti střelby.

Bonus: Taxi v patrolovacím režimu

Celá sranda začíná tehdy, když se vám kriminálního podaří vysledovat ke schůzce s dealerem (viz nahoře Tip pro sledování). Okamžitě na to dupněte a zatímco se k němu budete přibližovat, připravte si brokovnici. Pokud chcete dosáhnout požadované přesnosti, musíte mu sedět skutečně u boku a napálit to do něj hodně zblízka. Pokud zastavíte a budete střílet z pistole, nedostane se vám času na posbírání důkazního materiálu. A dávejte pozor na okolní dopravu.

10) JÍZDA PROTI SMRTI

Kritéria pro získání pochvaly:
S ambulancí musíte dojet za dvě minuty do nemocnice.

Bonus: Sanitka v patrolovacím režimu

Zde je třeba držet se hesla „v jedno-

duchosti je síla“. Nejrychlejší cesta k sanitce je samozřejmě podle šipek, ale pokud jste už znalci tohoto krásného města jménem Ashland a baví vás riskovat cizí životy, můžete se tak vydat jinou cestou, třeba dát se hned na západ, první ulicí na sever a třetí na východ přímo na dálnici. Pak už to pořádně osolte. Není to sice nejkratší cesta, ale stihnete to v klidu taky. Jakmile se dostanete k sanitce, udržujte ji v zeleném poli za vámi a jedte co nejrychleji podle šipek do nemocnice. Pokud sanitka někde nabourá (to poznáte podle zvuku karambolu), musíte také zastavit a počkat, až vás dojede, a samozřejmě mějte od začátku puštěný maják, aby vám auta aspoň trochu uhýbala. ●

VOYSTRĚHNĚTE A PŘILEPTE K TELEVIZI!

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

ScreenSaver

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

RUCE NA VOLANT

- PLYN (X)
- BRZDA/ZPÁTEČKA (□)
- RUČNÍ BRZDA (○)
- HOUKAČKA (△)

BACHA MÁ ZBRAŇ

- VOLBA ZBRANĚ (L1)
- STŘELBA (R1)
- AUTOZAMĚŘENÍ ↓
- POHLED DOLEVA (L2)
- POHLED DOPRAVA (R2)
- POHL. DOZADU (L2 + R2)

Můžete i okopírovat. Uložte do obalu CD k pozdějšímu použití.

Mise 11-13

Na scéně se objevuje legendární Lou Ferris.



11) TAK MLUVÍ OHĚŇ

Kritéria pro získání pochvaly:

Škoda na majetku nesmí být vyšší než 2.000 dolarů.

Bonus: Dodávka s bombou v patrolovacím režimu

Zlikvidujte bomby v náležitém pořadí, které vypadá takto (zleva doprava): hasičská stanice, tržiště, park a jako poslední banka. Jezděte klidně, nezapomeňte si zapnout maják a držte se ve středu silnice, aby vám ostatní auta mohla uhnout. Na zlikvidování prvních dvou bomb máte spoustu času, tak nikam nechvátejte. Bomba v parku je docela obtížná, protože jediný otevřený vjezd do parku je na jeho severní straně, takovou malinkou lehce přehlédnutelnou uličkou, a vy tudíž musíte celý park objíždět.



Když odjistíte i tuto bombu v parku, projedte parkem dál a co nejrychleji, na skoku do ulice jedte doleva a na další křižovatce opět doleva. Pokud projíždíte dva tunele, jedte dále podle šipek, už to není daleko. V této misi se budete nejvíce přetahovat s časem na poslední bombě.

12) ŠMÍRÁCKÁ DODÁVKA

Kritéria pro získání pochvaly:
Setřete dodávku a vraťte se na místo schůzky do 90 sekund s poškozením nepřesahujícím 50 procent.

Bonus: Novinářská dodávka k dispozici v patrolovacím režimu. Pokud se vám podaří na samotném začátku přejít silnici, vjedte na chodník a projedte co nejbližší kolem dodávky, vydá se za vámi a narazí do rohu přístěnku. Jakmile uslyšíte zvuk karambolu, šlápněte drsně na plyn, získáte tím cenné sekundy. Pak už si můžete sami zvolit, jak dodávku setřást, asi nejideálnější je objet jeden z mnoha blízkých bloků. Nejezděte moc daleko od místa, odkud jste vyjeli, musíte se tam po setřesení dodávky vrátit a zničit černý sedan.

Až budete stíhat sedan, nikam nechvátejte. Desert Eagle je velice silná zbraň a brokovnice je naprosto úžasná pro palbu zblízka. Samopal je ideální na dálnici.

13) VOLAVKA

Kritéria pro získání pochvaly:
Dojedte na okrasek s poškozením

13

Máte s touto úrovní problém? Na příštím disku najdete video průvodce.



nižším než 50 procent.

Bonus: Hloupé řečičky

Pokud budete usilovat o tuto pochvalu, musíte jet doopravdy bezvadně. Někdy pomůže trochu se prověřit na hnědém sedanu, s nímž se za bouřlivé situace setkáte v režimu volné patroly. Hned poté je klíčem správná cesta. Nejezděte podle šipek. Podjedte dálnici, co nejrychleji vlétněte na dálnici do protisměru - získáte tak cenný čas. Na vzdálené

straně mostu zatáhněte ručku a smykem to otočte na východní odbočku. Jedte co nejrychleji a stříhněte si slalom mezi stromy a sloupy veřejného osvětlení. Potom se můžete vydat také jinou cestou, třeba přes severní dálnici v protisměru. Snažte se je setřást jenom tím klikováním a jízdou po chodníku, to je opravdu nejlepší způsob. V této misi jde spíše o šikovnost každého z vás, takže cestu si můžete zvolit sami, prostě se tam musíte nějak dostat. ●

Mise 14-16

Když jde do tuhého... policie sahá po zbraních.



14) V TANKU

Kritéria pro získání pochvaly:

Policejní auto nesmí být poškozeno z více než 75%, APC z 50%.

Bonus: APC k dispozici v patrolovacím režimu

Při cestě na místo zločinu si připravte samopal, pak se otočte o 180 stupňů, abyste se tanku dostali do zad, a vypalte do něj celý zásobník. Snažte se držet tanku co nejbližší a přejíždějte ze strany na stranu, aby vás tank nemohl zaměřit. Jakmile se vám podaří sejmout první tank, mazejte k APC, sed-

něte do něj a jedte podle šipky. Pokud pojedete alespoň trochu včas, měli byste se střetnout kousek za tunelem. Jak ho spatříte, okamžitě se otočte abyste byli za druhým tankem a začněte zuřivě střílet. Hlavně nezapomeňte klikovat.

15) NIC NENÍ RUTINA

Kritéria pro získání pochvaly:
Dojedte na okrasek s poškozením menším než 50%.

Bonus: Samopal v patrolovacím režimu

Klíčem k získání této pochvaly je dobrý start. Z bezpečné vzdálenosti sle-

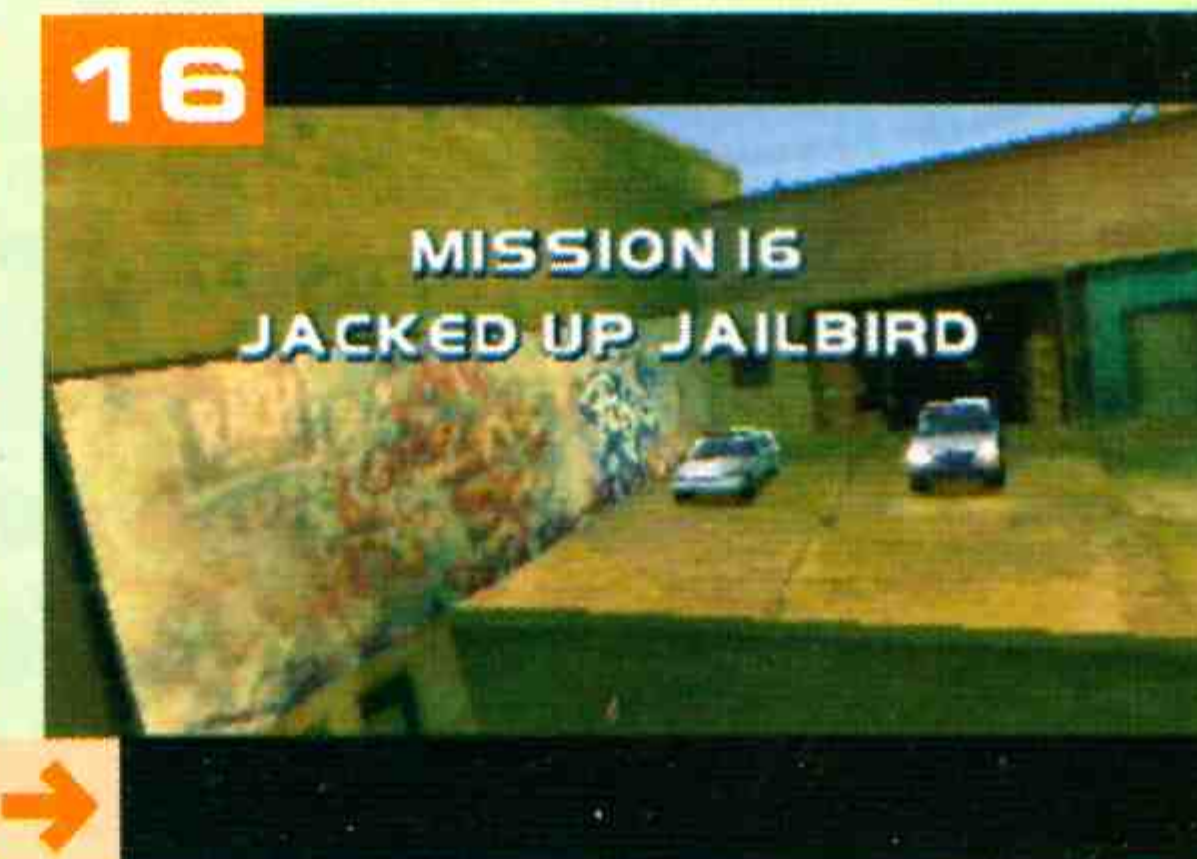
dujte červené auto, a až dojde na slepý konec ulice, zatáhněte ruční brzdou a otočte se, abyste k němu stáli zády. Jakmile po vás vyrazí další auta, klikujte mezi stromy a lampami, ovšem nikoli na úkor rychlosti. Jedte stále na plný plyn, dokud nedorazíte na hlavní silnici vedoucí směrem na jih. Pobřežní ulice je zavřená - tentokrát jedte podle šipek. Pokud si věříte, můžete klikovat mezi lampami, ovšem nezpomalujte do tunelu. Podaří-li se vám jej projet na plný plyn - a s trochou tréninku fakt není důvod zpomalovat - budete v pohodě. Pak jedte rovnou na okrasek, a to co nejrychleji.

16) PTÁČEK Z VĚZENÍ

Kritéria pro získání pochvaly:
90% přesnost střelby, poškození nižší než 50%

Bonus: Klip Aqua

Tato mise je celkem jednoduchá a nepotřebuje nějaký speciální komentář, zničit. Jednoduše je to mise, kde máte spoustu času, tak se vyhýbejte rizikovým situacím. Co nejrychleji se vybavte samopalem a snažte se držet co nejbližší svému terči. Dostanete-li se mu blízko (z levé strany), můžete si dovolit do něj vyprázdnit celý zásobník. ●



Mise 17 - 20

Už jen čtyři mise a čekají vás koblížky.



17) LOU FERRIS SE VRACÍ

Kritéria pro získání pochvaly:
Škoda nižší než 50%.

Bonus: LAW dostupný v patrolovacím režimu

Budete-li pozorně sledovat úvodní sekvenci, uvidíte, kam Lou umístil bombu. Nicméně dostat se na místo včas, není nijak těžké - časový limit je celkem v pohodě, takže se vyvarujte zbytečných karambolů a jeďte podle šipky. Jakmile se vám podaří zlikvidovat bombu, tzn. přijet co nejbližší k balíčku (většinou se nachází v pravém rohu hned u budovy), měl by zmizet časový limit a nad balíčkem by se měl objevit vykřičník. Pokud se vám to podařilo, můžete rychle vyrazit za Ferrisem. Až se k němu budete blížit, připravte si samopal - měli byste jej v pohodě udělat.

18) BANKOVNÍ LUPIČI

Kritéria pro získání pochvaly:
Chytněte obě auta během 3:45 minuty a sežeňte důkazy.

Bonus: Dodávka k dispozici v patrolovacím režimu

Nejprve jděte po tom červeném autě. Šlápnete na to a žeňte přímo na sever, abyste jej odřízli u řeky. Možná se vám tam podaří dostat o fous dřív, a tak zpomalte - potřebujete jej totiž mít před sebou a nikoli za sebou. Chcete-li si udržet šanci na pochvalu, musíte jej vyřadit dříve, než se mu podaří zahnout doprava na konci této ulice. Pak jeďte na jih a jděte po dodávce. Připravte si brokovnici. Potkáte ji v parku, nemůže vám ujet, tak se na ni přilepte a co nejrychleji ji zastavte pomocí zbraní. Upalujte pro důkazy, které vypadly z dodávky, šipka vás tam zavede, bohužel je na to jenom minuta takže záleží jak rychle se vám podaří dodávku zničit. Důkazy bývají většinou vyhozeny v okolí parku.

19) 30 MINUT NEBO MÉNĚ

Kritéria pro získání pochvaly:
Škoda nižší než 50%.

Bonus: Auto s pizzou v patrolovacím režimu

Na zastavení tohoto týpka nemáte moc munice - tak se snažte nepromarnit žádnou kulku. Zbraň odhodí teprve tedy, až jej skutečně ohrozíte, proto si počkejte na rovinku, najedte si vedle něj a začněte pálit. Jakmile odhodí důkazy, střelte jen tehdy, jste-li si naprosto jisti, že jej trefíte. Rovněž si nenechte ujít



Z dohledu: I když se vám dodávka ztratí, můžete ji dohnat.



Slalom z kopce: Kličujte, abyste se vyhnuli dělu.

žádnou příležitost nabrat jej ze strany, ale moc se nezničíte, musíte ještě vyzvednout ze silnice důkazy.

20) POSLEDNÍ STŘETNUTÍ

Kritéria pro získání pochvaly:
Méně než 75% poškození, 90% nebo vyšší přesnost střelby.

Bonus: Tank k dispozici v patrolovacím režimu

Až narazíte na Loua a jeho doprovod, nejezděte přímo k nim. Je lepší projet tunelem v protisměru - ušetříte si tak problémy. Po průjezdu tunelem se bude muset policejní auto odpoutat a vy můžete zvolit jeden z následujících postupů: buď pálit ze samopalu (máte dost munice), anebo použít rakety LAW, které se sice hůře zvládají, ale zase odvedou požadovanou práci rychleji. Musíte se naučit mířit mírně dopředu - jinak máte po přesnosti.

Poslední Výzva

Chcete být jedněmi z nejlepších? A máte pocit, že nejste zelenáči...



Dokážete trumfnout naše nejlepší skóre? Nám se podařilo zastavit 15 aut, žádné nám neujelo a dosáhli jsme slušného skóre 107.533 bodů. Pokud se vám povede lépe, vyfotťte obrazovku (na straně 82 se dozvíte jak to jde nejlépe) ukazující vámi dosažené skóre a fotku nám pošlete na obvyklou adresu. Zásilku označte „WSPC Poslední výzva“. Vítěz obdrží cenu a zmínku v našem časopise.

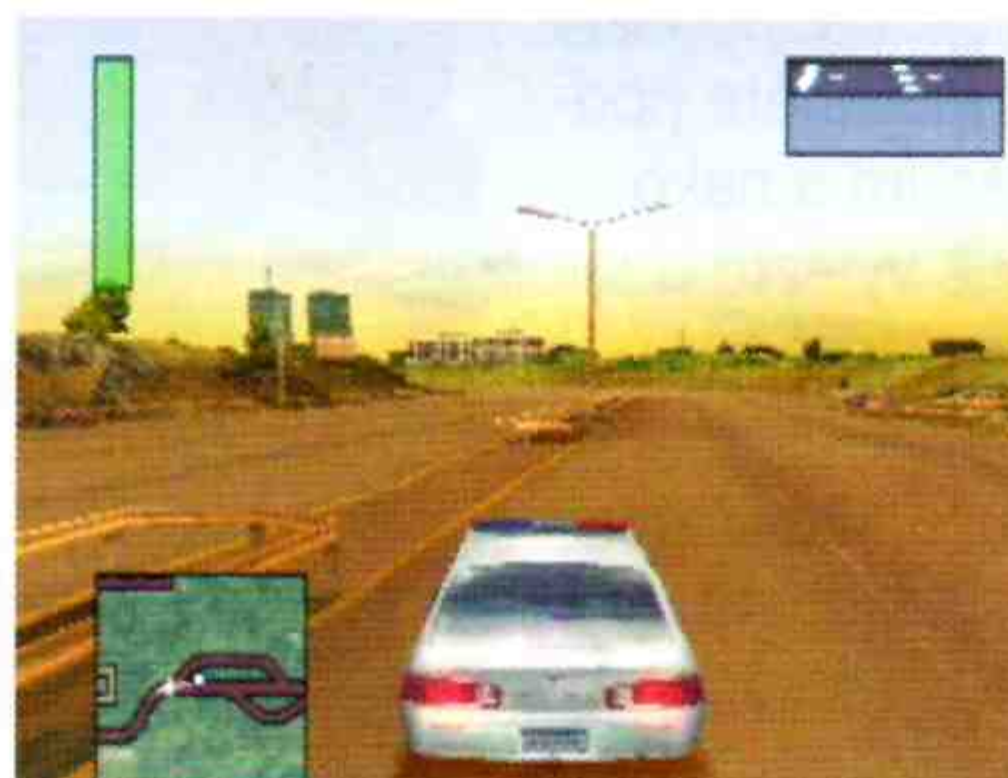
Patrolovací režim

Udělejte si z patroly autodrom



Zde nabízíme několik tipů na úspěch v patrolovacím režimu:

- Mějte oči otevřené - pokud vám nějaký pachatel proklouzne mezi prsty, odrazí se to na vašem skóre.
- Ve stíhacím režimu se snažte získat co nejvíce zbraní - hodí se vám.
- Zbraně používejte pouze v případech, kde se vám nedaří zastavit kriminálního majákem.
- Snažte se co nejvíce aut vystresovat, ušetříte si tak munici. U prvních zločinců to jde celkem snadno.
- Jezděte se zapnutým majákem.
- Dávejte pozor na zdi a civilní vozy. Když si zničíte auto, máte po hře.
- Vyjíždějte od pumpy a držte se na dálnici. Číhejte mezi svodidly (dole vlevo).
- Pomocí majáku manipulujte s ostatními auty tak, aby podezřelé auto zpomalovalo.



CO BYSTE UDĚLALI?

A Vybraná volba



PRODEJTE hru nějakému naivkovi ve škole. Mámě řekněte, že vás přepadl školní leopard a hru sežral. Pak běžte do obchodu a řekněte si o jinou.

Vyhráli jste!



Duke Nukem potřebuje pomoc PSM? To si říká drsňák?

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

ANI NE DVA MĚSÍCE UBĚHLY OD VYDÁNÍ A MY UŽ MÁLEM UMÍRÁME Z VAŠICH DOTAZŮ, KDY ZVEŘEJNÍME NÁVOD. UMŘELI JSME TĚMĚŘ PODRUHÉ, KDYŽ JSME PRO VÁS HRU POPISOVALI, A TADY JE VÝSLEDEK.



MISE 1

Sejměte krysu a výtahovou šachtou slezte dolů. Mrtvole seberte ostřelovačku a zabijte gorilu u ovládacího pultu napravo. Po jeřábní konstrukci přeručujte až k panelu a stiskněte tlačítko. Přeručujte na druhý konec místnosti a vydejte se vlevo, kde je další tlačítko. Po mříži vylezte nahoru k mrtvole a odtud vyšplhejte výtahovou šachtou zpět k výchozímu bodu.

Utíkejte dozadu do otevřených dveří a projděte místností s blesky. Opatrně jí projděte a vykopněte dveře. V další místnosti prostřelte sklo, zapněte laser a odtlačte zrcadlo tak, aby zničilo

postranní dveře. V přilehlé místnosti už jen rozstřelte ventilaci, přitáhněte pod ní vozík a z něj vylezte do šachty.

MISE 2

Projděte místností s nádrží a okolo výtahů jděte do místnosti s obřím ventilátorem. Na kontrolním panelu pusťte větrák a počkejte, až se pořádně roztočí. S jeho pomocí přeskočte jámu. Nyní stiskněte v sousední místnosti tlačítko.

Jděte zpět k výtahům a před místností s nádrží se dejte vpravo. Dvakrát otočte centrifugou a vylezte po ní na podlouhlé ventilační potrubí. Nad ním je další, které vás zavede přímo nad

nádrž, ve které rozstřelte mřížku a proplavte až na toaletu.

Z toalet se vydejte vlevo a najděte bombu připevněnou k zatarasenému východu z budovy. Utíkejte dál chodbou až k výtahům, kde v malé místnosti seberte detonátor k bombě.

MISE 3

Utíkejte vpravo, oběhněte zeď a pomozte dívkám v zajetí. U té v domě najdete detonátor k bombě na stožáru opodál. Po aktivaci bomby máte deset vteřin na útěk.

Vraťte se ke spadlému stožáru a skočte do díry. Proběhněte podzemím a nakonec vylezte u Jane, která vám dá klíč od laserové věže. Otevřete si věž, vylezte po žebříku a sundejte létající kosmickou loď.

MISE 4

Vplavte do šachty a chodbami se dostaňte až k bossovi, kterého z bezpečného úkrytu zpoza rohu oddělejte. Plavte k jeho zbytkům a chodbou v horní části se dostaňte na vzduch. Po plošinách vylezte do otvoru ve stěně. Překonejte drátěnou konstrukci a z ostrůvku ve vodě se ručkováním dostaňte do požární zbrojnice. Rozstřelte skříňku na stěně a seberte si sekeru.

Po tyči vylezte do ložnice a seberte si Jetpack. S ním přeleťte drátěnou konstrukci a vraťte se do místa, kde byl boss. Proplavte spodní dírou a z nákladního prostoru transportéru vysvobodte jednu dívčinu. Teď už jen odplavte do další úrovně.

MISE 5

Zahněte na první odbočce před ventilátorem a nechejte se strhnout proudem.



dem z druhého ventilátoru. Třetí vás dovede až do zatopené místnosti, kde vrtule zastavíte.

Plavte zpět ke druhému ventilátoru a před ním zabočte vlevo. Doplavte k pumpě, ze které vypustíte vodu.

Utíkejte chodbou dozadu a otočte prvním ventilem. Druhý je u ovládání od ventilátorů a ke třetímu se dostanete, když se vydáte chodbou blíž k prvnímu ventilátoru a přeskočíte propast. Po explozi boileru úroveň znovu zaplaví vodou a vy se můžete bezpečně otvorem za boilerem opustit úroveň.

MISE 6

Pozor! Neničte požární hydranty, doplňují vám kyslík. Plavte na druhý konec ulice naproti té s jednosměrkou. Zahněte vlevo, najděte ventilační mřížku, která vás zavede do knihovny. Najděte místnost, ze které se Duke spojí s Jane.

Po opuštění knihovny se vydejte na náměstí a najděte koblížkárnu. Utopenému čuníkovi seberte klíč od evidenční místnosti a plavte do otevřené policejní stanice. Cestou vlevo se dostanete k zamčené evidenční místnosti, ve které si seberte detonátor. Odpalte kašnu a otvorem doplavte do tajné základny.

MISE 7

Utíkejte doprava a v zadní místnosti stiskněte tlačítko pro vypuštění vody. V protější si seberte plynovou masku a vraťte se do místa startu úrovně. Nasaďte si masku a upalujte do zamořené místnosti. Odbočte na cestu vpravo a doběhněte až do místnosti na konci pro jetpack. S jetpackem vylétněte v zamořené místnosti ke stropu a po žebříku v rouře vylezte k obří ventilační šachtě. Jděte vpravo a otočte kolem od druhého ventilačního systému. Slezte/sleťte o patro níže a najděte ventil od třetí ventilace. Nyní si stoupněte do potrubí uprostřed místnosti a to vás vynese do základny.

MISE 8

Utíkejte doprava a v místnosti na konci nejdříve zničte generátor štítů, teprve pak budou čuníci viditelní. Z trosek generátoru si seberte munici pro zbraň vytvářející maskovací štít. V otevřené chodbě pak najdete zbraň.

Skočte dolů a ovládacím pultem vypněte lasery. Skrze kuželovitou místnost se dostaňte až do místnosti s horkou tekutinou, kde rozstřílejte mřížku



v podlaze. Sklouzněte dolů a na protější stěně zničte desky ukrývající spáru na ručkování. Přeručujte do výklenku nalevo a vylezte po žebříku do oblasti za sklem. Na konci chodby si uvolněte v podlaze vchod do další vícepatrové místnosti. Ta vás zavede až do oblasti se dvěma panely uprostřed místnosti (jimi deaktivujte lasery) a dvěma laserovými bránami. V obou místnostech musíte vystřílet nepřátele, abyste našli jeden ze dvou klíčů. V jedné z chodeb musíte zachránit tři dívky tím, že zastavíte kruhy a vytvoříte jim maskovací štít. Obě karty vložte do barevných panelů v předchozí místnosti. Seskákejte po plošinkách k východu z místnosti vespod. Po žebříkách vylezte ve válcovité místnosti nahoru a odtud doběhněte do místa, kde začínala úroveň. Projděte otevřenou bariérou, zničte mříže v podlaze a sjeďte dolů. Utíkejte po pravé straně a na horní plošině si pohrajte s panelem. Železná deska rozrazí dveře dál, za nimi čeká big boss.

Zničit tohohle drobka není zase tak velký problém. Stačí, když to do něj budete kropit laserem a úkroky pochodovat ze strany na stranu.

MISE 9

Utíkejte tunelem pořád dolů a zachraňujte zajatky, dokud nedoběhněte do místnosti s pumpou. Pustte vodu a proplavte do sousední místnosti. Vylezte na břeh a po zmrzlých

kostkách přeskákejte na protější břeh. Dorazíte do místnosti, kde aktivujete výtah, ke kterému se dostanete odbočením na cestě do dolu. Po vyjetí výtahem nahoru vás čeká hledání tří součástí potřebných k vytvoření bomby. Na první odbočce se vydejte dolů a v jeskyni napravo seberte cívkou. Na T křižovatce utíkejte rovně a v domě si seberte druhou

část bomby. Vraťte se na běžící pás a skočte do vody. V základech jeřábu najdete poslední část bomby, potřebné k odpálení zátarasu na cestě k domku.

Překonejte lávovou propast (pomůžte vám kámen nalevo) a doběhněte do místnosti s dělem. Zaktivujte dělo a rozstřílejte kosočtverec měnící barvy. Pak už jen jděte k žebříku za ním.

Oficiální český
PlayStation
Magazín

ScreenSaver

DUKE NUKEM: LAND OF BABES

OVLÁDÁNÍ

STŘELBA/AKCE	⊗
SKOK/LÉTÁNÍ JETPACKEM/PLAVÁNÍ	⊠
OTOČENÍ O 180 STUPŇŮ	△
VYNDÁNÍ/USCHOVÁNÍ ZBRANĚ - PŘEDMĚTU ...	⊙
ZAMĚŘENÍ NEPŘÍTELE	L1
ZAMĚŘOVAČ	R1
ÚKROK VLEVO	L2
ÚKROK VPRAVO	R2
INVENTÁŘ	SELECT

Můžete i okopírovat. Uložte do obalu CD k pozdějšímu použití.



ZBRANĚ A CO S NIMI

Throwing Knife - Zbraň pro stav nouze. Když už nemáte jediný náboj, nezbude vám nic jiného, než házet nůž.

Hand Gun - Desert Eagle ve zlatém provedení. Zpočátku, když na vás útočí jen krysy, je to vzhledem ke kadenci a četnosti munice nejvyužitelnější zbraň.

Combat Shotgun - Klasická brokovnice s malou kadencí. Pokud se vám podaří v 5 misi najít upravenou brokovnici (tajné místo), tak můžete vystřelit tři po sobě jdoucí rány.

Laser Blaster - Laserová zbraň s malým účinkem a kadencí, avšak ze začátku je využitelnější než brokovnice.

Torpedo Launcher - Asi není třeba moc vysvětlovat, jak a kde se dá použít.

Grenade Launcher - Jinak také Duke killer. Dejte si pozor na granáty, které s oblibou padají pod nohy. Zabijete spíše sebe, než nepřítele.

Laser Gatling - Vylepšený blaster. Má větší kadenci a je o trochu účinnější, ale také má větší spotřebu munice.

Flame Thrower - Roztomilý plamenometek, ale pro malý dosah je nepoužitelný.

RPG - Jestli není nic účinnějšího, tak už vážně nevím.

Energy Weapon - O dost účinnější než plamenomet a s větším dosahem. Bohužel si tyto výhody vybírá na spotřebě munice.

Mini Laser Gatling - Z klasických palných zbraní je nejúčinnější a zároveň nejrychlejší. Doporučuje 5 ze 4 mrtvých čuníků.

Freezer - Velmi netypická zbraň. Nejříve zmrazíte nepřítele a pak ho otočnou roztříštíte na kousíčky. Jelikož se střely odráží, tak je možné střílet i za roh.

Dynamite - Vysoce explozivní zbraň, která vám dává jen pár vteřin na to, abyste se jí zbavili, jinak ona zbaví čuníky Dukeho.

Pipe Bomb - Další výbušnina, tentokrát s možností dálkového odpálení.

Sniper Rifle - Jako většina ostřelovaček, i tato nemá zrovna velkou kadenci, ale pokud se trefíte přímo do hlavičky, tak vás to nemusí nijak trápit.

Shrinker - Další typicky Dukenácká ulítllost. Zmenšíte nepřítele a pak ho rozmáznete po podlaze.

Stealth Generator - Zbraň vytvářející maskovací štít. Pro zpestření hry je dobré s ní střílet po nepřítelích a pak můžete hrát hru "Na slepou bábu".

MISE 10

Od teď střílejte na vše, včetně ženských. Utíkejte po plošině na obvodu místnosti až k tlačítku, které způsobí výbuch trubky. Potrubím se pak dostanete do místnosti, ve které vás horní plošina zavede až k tlačítku.

Po stisknutí tlačítka přelezte drátěnou bariéru, proběhněte mezi písty. Další jsou na řadě brány s elektrickým obloukem, ale ty také nejsou těžké na projítí. Doběhněte až k teleportu, který vás přemístí do místnosti s otevřenou větrací šachtou. Vylezte do ventilace a na první křižovatce se dejte vlevo, na konci vpravo a jste venku. Nyní už jen stačí najít teleport.

MISE 11

Dostaňte se z vrakoviště a utíkejte do skladiště, kde před elektrickou bariérou odbočte vpravo. Vylezte po žebříku, přeplavte propast a stiskněte tlačítko. U brány z elektriny jděte rovně. Znovu vylezte po žebříku, a než se usmažíte v elektrině, tak rozstřelte mřížku na potrubí a tím zvedněte hladinu vody (kdo má Jetpack, může přeletět). Stisknutím tlačítka otevřete bariéru.

Jděte do místnosti za bariérou a zde na vás čeká boss. Bosse zničíte přesnou střelbou do... ehm... poprsí. Po zničení jděte zpět na vrakoviště a zde najdete další - nyní již vypnutou - bariéru. Pohrajte si s elektromagnetem a nechejte se větrákem vynést do horní části hangáru. Nejdříve se vydejte vpravo a vezměte z boxu skafandr. Pak na druhé cestě najdete klíč od rakety, teleportujte se a odleťte na kosmickou loď vetřelců.

MISE 12

Sejměte hajzlíka v mechovi z bezpečné vzdálenosti a posuňte dělo před zavřené dveře. Vyskočte na běžící pás a dojeďte až ke konci, kde seskočte. Ve velké místnosti si pohrajte s generátorem maskovacích štítů a následně pak i se čtyřmi terminály. Na jednom z nich uvidíte obrázkový kód - je náhodně generovaný každou hru. Vraťte se do místa souboje s mechem a projděte "otevřenými" dveřmi. Rozstřelte mřížku nalevo, a než skočíte dolů, tak si připravte pistoli. Skočte do vody a na tlačítkách nade dveřmi zadejte střelbou správnou kombinaci (ještě jednou: kombinace je náhodná!!). Ize ji zjistit na panelu ve velině).

Utíkejte po schodech do vězení a zastavte se na slovíčko u slečen ve sprše ;o). Až se vynadíváte, vytvořte



kolem nich ochranný štít, aby je nemohli okukovat vetřelci, a to samé udělejte i se zajatkyněmi v celách. Teleport raději nepoužívejte a pokračujte do hangáru, který přeskákejte po plošinách na protější stranu. Otevřete velké dveře a prostřílejte se až k cele Houston.

MISE 13

Najděte teleport a po přemístění se vydejte po cestě s vesmírem po vaší pravé ruce. Doběhněte k zavřeným dveřím s namalovanými kruhy. Pokračujte dál a rozstřelte bednu na římse s nápisem "Maintenance Entrance". Vlezte do místnosti a pohrajte si s panely.

Vraťte se k hornímu teleportu a seskočte dolů. Otevřete dveře baru a projděte teleportem. Vyčistěte hambinec a udělejte dívkám ochranné štíty. Po návratu do klubu se vydejte k teleportu a od něj modrou chodbou k vzduchové komoře, která vás doveče k barům (teleportu si nevšímejte), ve kterých čekají poslední dívky na záchráně.

MISE 14

No a máme tu konec a přerostlého bosse. Nejdříve musíte absolvovat

výstup několika patry až na vrchol samotné kosmické lodi, kde už na vás bude netrpělivě čekat šéfiček.

Konečně někdo pořádný. Po vstupu do místnosti se rychle schovejte za nejbližší sloup a připravte si dálkově odpalované bomby nebo dynamit. Počkejte si na správný okamžik a hoďte přerostlému robotovi dáreček. Za žádnou cenu nevykukujte zpoza rohu ani se k němu nepřibližujte!! Až vám dojdou bomby, pokuste se dodělat bosa RPGčkem, ale dávejte si pozor na roh, aby se vám nepodařilo zabít sám sebe.

Tak a je to za vámi. Konec? Možná. Ale pokud se vám nepovedlo v každé misi najít všechna tajná místa, tak máte ještě o jeden důvod víc proč hrát znovu. Kromě nesmrtelnosti, všech zbraní a nekonečné munice do nich na vás ještě čekají například velké hlavy, výběr úrovně, neviditelnost a další cheaty. Lovcům "Secretů" bych poradil jen to, aby si dávali pozor na odlišnosti ve zbarvení stěn, zkoušeli všechno rozstřílet a chodili přitisknutí ke stěnám (chybou kamery totiž prosvítají tajná místa).

Lukáš Kolínský

Pekelný disk

⬆ HRATELNÁ DEMO Ⓞ VIDEO ✕ SOUTĚŽE □ SLÁVA

Vstupte!



Když přijde na skvělý realistický fotbal, pak může člověka napadnout jen jedno jméno: ISS. A proto se naplno vrhněte do našeho demo *Pro Evolution 2* a začněte sázet jeden gól za druhým. No a až budete mít zeleného pažitů

plné zuby, můžete zkusit třeba BMX park a trochu extrémní akce v hitovce *Mat Hoffman's Pro BMX*. Jinak vás na disku čekají kvanta dalších hratelných dem i videoukázek, takže fakt není na co čekat. Vraďte disk do své PlayStation a raďte se královsky bavit. To je rozkaz, konzolový vojáku! ●

POUŽITÍ DISKU 42

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ✕ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.

CD vám nefunguje?

Vložte své CD do obálky a pošlete nám jej zpět na adresu: Oficiální Český PlayStation Magazín, P.O.Box 182, Praha 7, 170 04 s vysvětlujícím dopisem. My jej otestujeme, a pokud bude opravdu vadné, pošleme vám náhradní.



Formula One 2001

HRAJTE! Dvě kola automobilového ráje vám připraví nejlepší efjedničková hra na světě. Otočte stránku a zařadte rychlost...

Liga mistrů PSM

SOUTĚŽTE! Jak se zmocnit úžasného trůnu Krále dema? Hrajte hry, splňte naše škodolibé úkoly a nechte se zvěčnit v PSM. Dokážete se stát opravdu nejlepším? Nalistujte stranu 80.

Získejte tohle všechno

VYHRAJTE! Dokažte si své playstationové schopnosti a vyhrávejte, vyhrávejte, vyhrávejte. Spousty cen k dispozici od strany 68.



OTOČTE LIST, NA DALŠÍ STRANĚ VÁS ČEKÁ DEMO AKCE!

F1 2001 ● Dave Mirra BMX Remix ● Driver ● Tomb Raider ● Ape Escape ● In Cold Blood ● Syphon Filter ● Ace Combat 3 ● A pak nás v Lize mistrů PSM porazte na našem vlastním hřišti.





PEKELNÝ DISK Formula One 2001

OTÁČKY!



'99 poražena: F1 2001 je dosud nejrychlejší hra v řadě Formula One. Adrenalinovou akci nabízí skutečně ve zběsilem tempu.

SMYK!



Noha na plynu: Náš dábelky rychlý hrdina na to pořádně dupe a snaží se auto udržet pod kontrolou, aniž by ztratil rychlost.

ŽDUCH!



To je fig! Úplně nejlepší je vytlačit protivníka z tratě do bariéry a pak sám uhánět k cíli.

HRAJTE! „Budete potřebovat mrštnost jaguára a zarputilost nosorožce“

**Oficiální
Top Demo!**

Formula One 2001

FAKTA ŽÁNŘ AUTOMOBILOVÝ SIMULÁTOR • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SONY • PSM SKÓRE 9/10, PSM38 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE VŠECHNY OKRUHY, KVALIFIKACE I TRÉNINKY

Vstupte

NERVY DRÁSAJÍCÍ RYCHLOST



Hry F1 už dávno setřásly nelichotivou pověst děsivých simulátorů, a tak teď vysokooktanový thriller zaujímá čelní místo na startovním roštu, lákající budoucí Michaely Schumachery.

Zatněte zuby a jezděte agresivně - vaši poněkud opatrní soupeři se vás začnou bát a vy jim budete moci metat prach přímo do tváře. Ale důležitá je i technická stránka jízdy, protože navzdory jednoduchému ovládání budete muset zvládnout složité brždění po extrémně rychlých rovinkách - když to nezvládnete, budete se potácet jako slon zmítaný průjemem.

Jo, a taky se nikam nedostanete bez trpělivosti, protože zdokonalovat své časy můžete jen tak, že okruh dostanete doslova pod kůži a metodou experimentování zjistíte, jakou rychlostí můžete jednotlivé zatáčky projíždět. Častokrát se totiž stane, že na první pohled jednoduchá zatáčka člověka ztraceně rychle pošle do ochranné pískové zóny. Naštěstí pro vás zde máme průvodce, který vám pomůže s dobýváním belgického okruhu ve Spa, a to tak, že budete jezdit se sebevědomím, jenž by vám mohl závidět i Coulthard. Nuže, postavte se na startovní rošt a hodně štěstí! ●

OVLÁDÁNÍ

- ⊗ Plyn
- Ⓢ Brzda
- Ⓢ Zpátečka
- Ⓢ Pohled do zpětného zrcátka
- Ⓢ Změnit úhel pohledu
- Ⓢ Pauza



Proplétat se mezi ostatními auty je snad vůbec největším vzrušením, které takhle hra může nabídnout.



Samé karamboly: Na tuhle fotku se dobře podívejte, protože s nohou ostře na plynu budete bourat častěji než na autodromu.



ZONA PROZRAZENÍ

NÁŠ RYCHLÝ
PRŮVODCE
PO NEJTĚŽ-
ŠÍCH ZATÁČ-
KÁCH. S TÍM-
HLE BUDETE
LÉTAT!



ZATÁČKA 1

Náročná zkouška, která navíc přichází dost brzy. Jeďte zhruba 40 mil/hod, v prvním kole se držte uvnitř, snažte se pole odtlačit, a až se to trochu otevře, jeďte nekompromisně dopředu.



ZATÁČKA 2

Tato šikana vypadá děsivější, než ve skutečnosti je. Využijte kraje trati a můžete ji projet v plné rychlosti. Ale opatrně!



ZATÁČKA 3

Náročná zatáčka. Zpomalte zhruba na 115 m/hod a při nájezdu do druhé zpomalte zhruba na 100, pak na to znovu natvrdo dupněte.



ZATÁČKA 4

Další úzká zatáčka, ale i do té lze vjet zhruba stovkou, pak zpomalit na 80. Do zatáčky najíždějte ze široka a bude to v pohodě.



ZATÁČKA 5

Do téhle šikany najíždějte rychlostí 115 m/hod, přičemž při projíždění na to pořádně dupněte, abyste z ní vyjžděli rychlostí kolem 135 mil/hod. Pozor ale na ostrý záhyb na samotném konci oblouku.

Belgian GP Spa



TOP TIP

Pokud se dostanete do smyku, nezvyšujte otáčky, jinak dostanete hodiny a je hotovo. Stejně tak zacházejte opatrně s volantem, vyvarujte se prudších pohybů. Problémy řešte tak, že snížíte otáčky a pokusíte se auto srovnat, poté teprve zrychlete.



ZATÁČKA 6

Nejzákeřnější šikana v závodě. Pokud ji neprojedete dobře, strávíte strašně moc času v boxech. Zpomalte zhruba na 75 a neprojíždějte rohy moc ostře, protože za zkracování trati vás čeká penalizace.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem. No tak, je to snadné.



Jděte do toho: v téhle hře si to můžete rozdat doslova se zbytkem světa. To se bojíte, nebo co?

ÚKOL

Jeďte v roli Jensonu Buttona v Benettonu a během kola se pokuste co nejvíce přiblížit vedoucímu jezdcí. Možná jste naprosto geniální a podaří se vám dokonce dostat do čela - v tomto případě vítězí ten, kdo bude mít největší náskok před druhým jezdce.

DŮKAZ

Na straně 80 naleznete instrukce, jak pořídit video nebo foto důkazy, na nichž bude vidět váš čas dosažený po prvním kole.

CENA

Vítěz obdrží certifikát s podpisem Michaela Schumachera (no, možná...) a především originálku Formula One 2001. Na skladě máme ještě jeden kousek také pro borce na druhém místě!





PEKELNÝ DISK Syphon Filter

BĚŽ!



Kachňák: Gabe Logan se možná kolíbá jako kachna, ale nechte se tím zmýlit.

SKOČ!



Problémový člověk: Když na vás prší olovo, je jediná cesta ven, totiž válet sudy.

ZABIJ!



Do hlavy: Chcete-li tuto misi přežít, musíte zabít, a to zručně, takže je třeba mířit na hlavu...

HRAJTE! „Krví nasáklý koktejl plný plížení a střelečkového šílenství.“

Syphon Filter

Oficiální
Klasika

FAKTA ŽÁNŘ AKČNÍ ADVENTURA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SONY • PSM SKÓRE 8/10, PSM16 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE SEDM SVĚTŮ, 16 LEVELŮ A ČTYŘI BOSSE

Vstupte

EXTRÉMNÍ PŘEDSUDKY

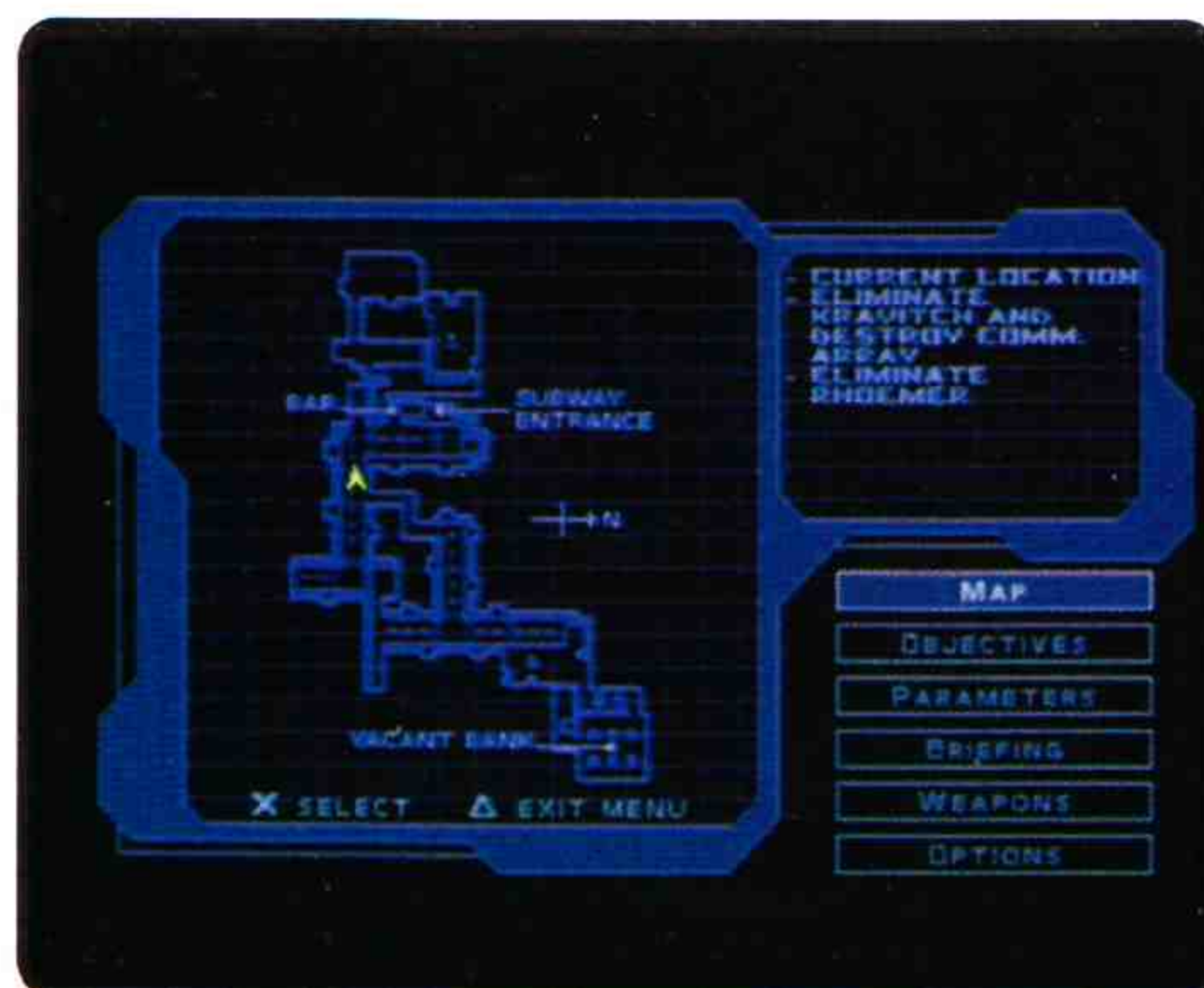


Syphon Filter je stále jednou z nejlepších adventur, které jsou na trhu. Hrajete zde v roli tajného agenta Gabeho Logana a vaším úkolem je zastavit smrtící virus - pojmenovaný právě *Syphon Filter* - který hrozí, že otráví celé lidstvo. Ke splnění tohoto úkolu máte v podstatě jedinou cestu, totiž najít síly zla, které mají tuto morovou ránu na svědomí, a oddělat je. Pokud jste ve světě *Syphon Filter* nováčkem, pak je nejvyšší čas, abyste se naučili základy této hry, protože už v listopadu se na trhu objeví třetí díl této řady.

Naše masivní demo obsahuje zhruba polovinu prvního levelu hry. Seznámíte se s onou zvláštní kombinací tajného plížení a přestřelek ve stylu Johna Woo, které musíte zvládnout, jinak totiž v kompletní verzi hry nemáte šanci. V menu máte tři úkoly - nejprve bloudíte po hře, potom se ženete na konec dlouhé chodby a nakonec vás čeká závěrečná scéna. Tedy práce nad hlavu. Je tu i minimálně jedno tajemství, takže neváhejte a jděte do toho. A nedělejte si starosti s tím, jak Gabe utíká, on je prostě takový. ●



Mapy: Chcete-li se dostat ke svým cílům, je dobré používat mapu (dole). Někdy nicméně musíte improvizovat - třeba si svítit na cestu baterkou (nahore).



Intelektuál: I když ve většině případů jde o to vyhodit něco do vzduchu (nalevo), potřebovat budete i intelektuální schopnosti, jinak úroveň plně neprozkoumáte (viz nahore).

OVLÁDÁNÍ

- Ⓢ Střelba
- ⓐ Kotrmelce
- ⓐ Akce
- Ⓛ Zamíření na hlavu
- Ⓛ Automatické zaměřování
- Ⓜ Mapa

ZONA PROZRAZENÍ

JSTE V KONCÍCH DŘÍV, NEŽ SE HRA POŘÁDNĚ ROZJEDE? TADY JE NĚKOLIK TIPŮ...



RÁJ ZÁSAHŮ DO HLAVY

Chcete-li protivníka úspěšně zlikvidovat, musíte střílet na hlavu. Stiskněte **[L]** a pohybujte terčem směrem k hlavě, dokud se neobjeví nápis „head shot“. Jeden čistý zásah a je po něm.



NÁSTROJE K PRÁCI

Chcete-li se stát strojem na zabíjení, pak potřebujete náležité vybavení, proto při odchodu z banky nezapomeňte popadnout pušku M-16. Brokovnici najdete v zadu v autě.



KRYCÍ PALBA

Když potřebujete opětovat palbu a nemáte čas mířit na hlavu, jednoduše stiskněte **[R]** a palte ostošest.



PO ZEMI PRYČ

Když se dostanete do palby, nestůjte jak slepice. Mrskněte sebou na zem a odkulávejte se pryč - k tomu použijte **[C]**. Pak zaujměte pozici a palbu opětujte.



SPRÁVNÉ NAČASOVÁNÍ

Nemusíte zabíjet úplně všechny. A taky se nemusíte procházet po širých prostranstvích. Skrývejte se za zdmi, vyčkávejte a likvidujte protivníky důkladně.

ŠIKOVNÉ TIPY...

Gabe Logane, tady je pár rad do začátku.



1 Rozjedte to: Když projdete barem, po pravé straně uvidíte otvor. Chláпка oddělejte, vlezte dovnitř, vystřelte okno a jím prolezte do ulice.



2 Vyhněte se problémům: Na chvíli teď ignorujte vchod a jděte přímo k bedně, na kterou vylezte stiskem **[A]**. Dalším stiskem trojúhelníčku vyskočíte a vytáhnete se na balkon.



3 Tanečník: Jděte doprostřed balkonu a vyskočte na tyč, která spojuje dvě budovy. Běže po ní, nehleďte na déšť stříl a seskočte na protější balkoně.



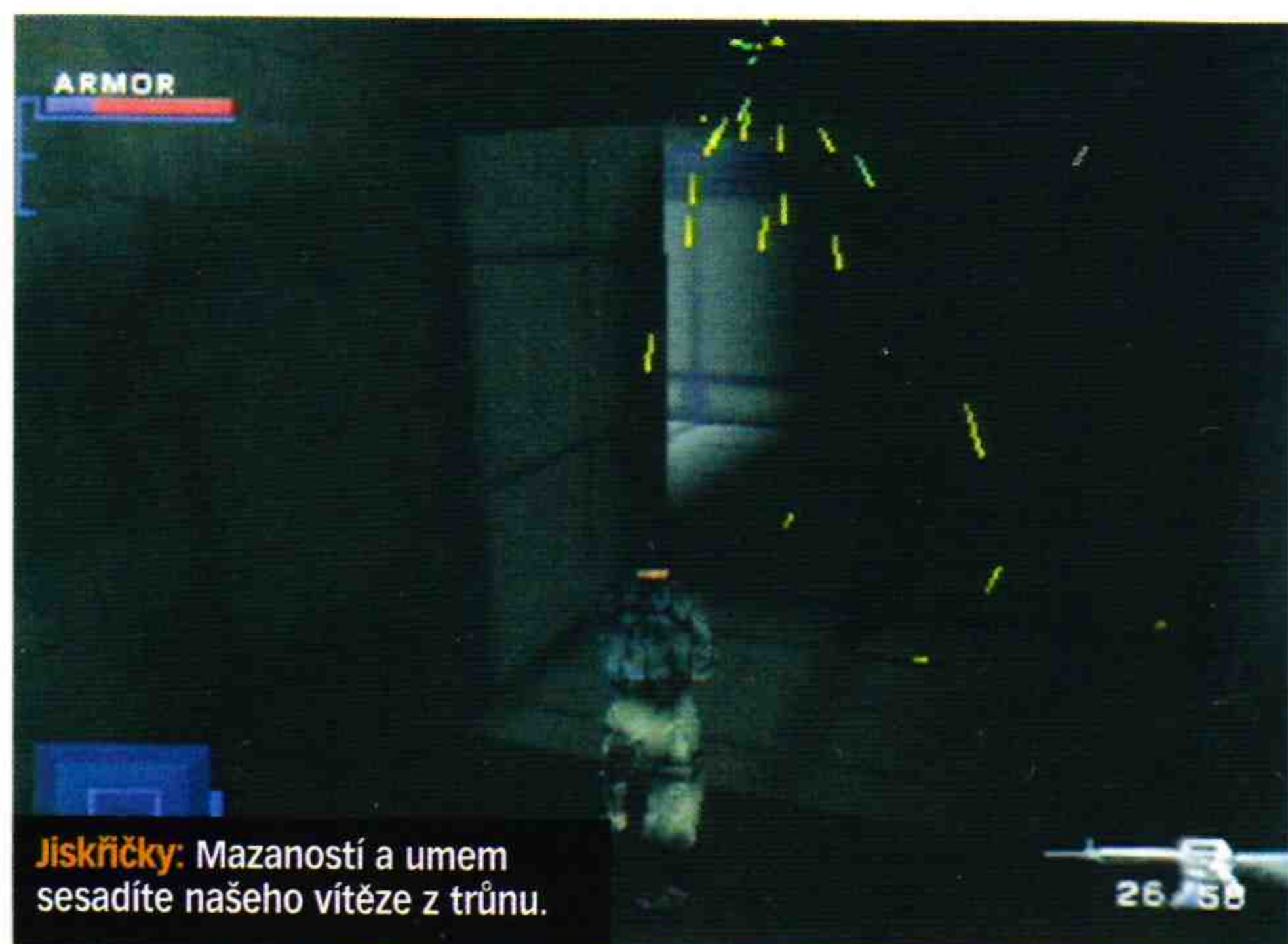
4 Bum bum: sejměte všechny protivníky, u krabice stiskněte **[A]**. Poté stiskněte **[SELECT]**, čímž získáte M-74. Zamiřte na dalšího protivníka, stiskněte **[R]** a... ouu, bacha na to, rychle k zemi.

TOP TIP

UTÍKEJTE! Pokud se dostanete do skutečně drsné palby, pak se nezdržujte mířením, a vlastně ani střílením - běžte o život a za něco se skryjte.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem. No tak, je to snadné.



Jiskřičky: Mazaností a umem sesadíte našeho vítěze z trůnu.

ÚKOL

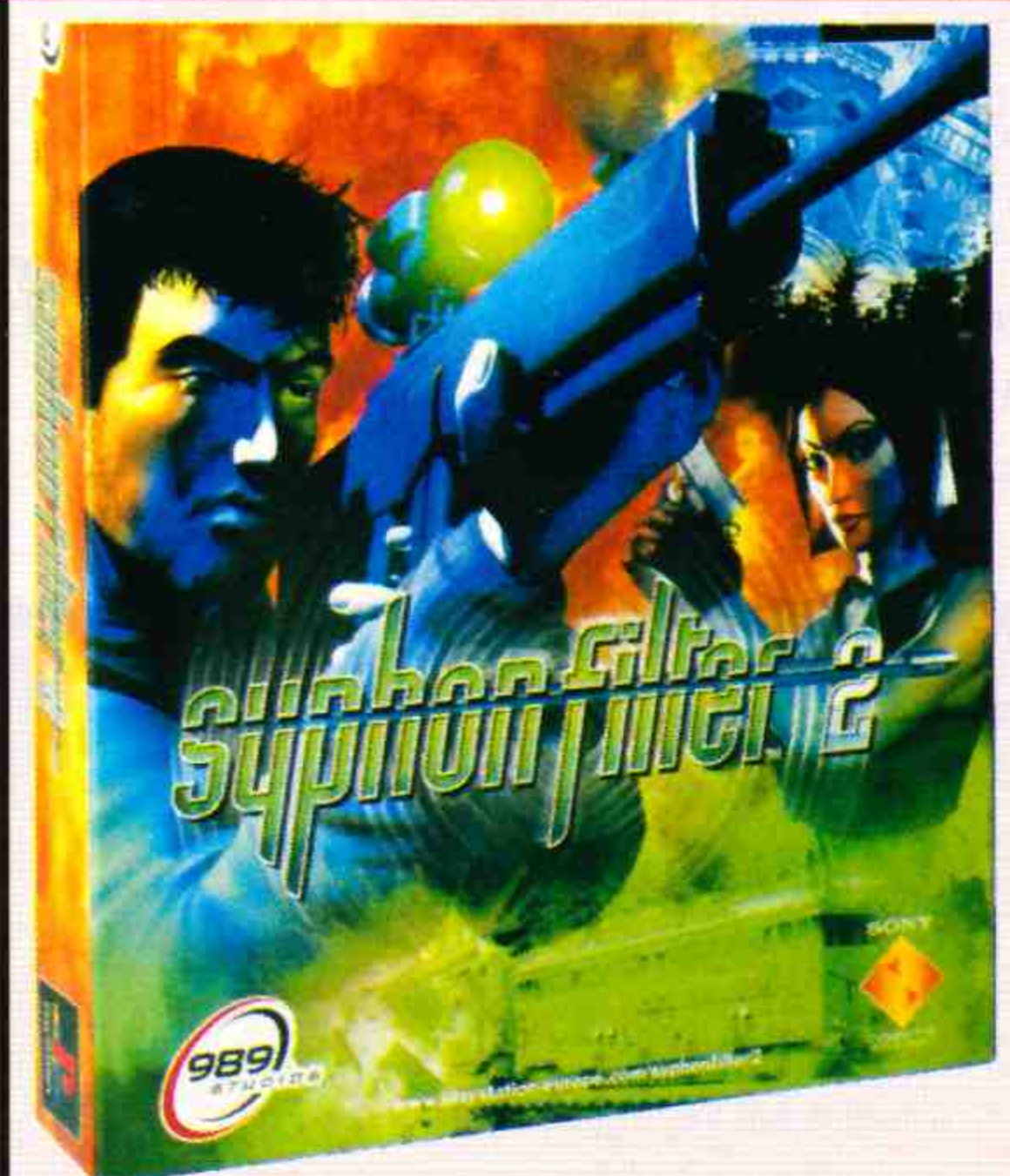
Tady budete potřebovat přece jen trochu praxe, ale úkol je takový, že musíte demo dohrát co nejrychleji. Myslíte si, že jste rychlý? Pamatujte, ne všichni musejí zemřít...

DŮKAZ

Je čas vytáhnout ze skříně starý dobrý videorekordér a začít nahrávat - nahrajte průběh hry až do konce dema. Instrukce k nahrávání najdete na straně 80.

CENA

Vítěz obdrží kromě certifikátu také speciální edici hry *Syphon Filter 2* (fešná krabice s hrou a speciální baterií). Druhý borec originální hru.





PEKELNÝDISK

Dave Mirra's BMX Remix

MRSK!



U-rampa: Ladné křivky U-rampy vám umožní snadno opustit zemský povrch.

FLOP!



Bez padáku: Sledujte výšku, protože při přistání se musíte trochu narovnat.

SMYK!



Hnědá čára: Dostanete body i za obyčejné zabrzdění. A to musí být fakt hračka!

HRAJTE! „Odhodte postranní kolečka, blatníky, košík a kolo pořádně roztočte.“

PSM EXKLUZIVNĚ!

Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix

FAKTA

ŽÁNŘ **EXTRÉMNI SPORTY** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **ACCLAIM** • PSM SKÓRE **7/10, PSM40** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **OSM NOVÝCH TRATÍ, 16 JEZDCŮ A 1300 KOMB**

Vstupte

DEJVŮV SVĚT



I když Tony Hawk a Mat Hoffman nám v nedávné minulosti nabídli nespočet skoků, otoček a vývrtek, člověk chce neustále víc. No a teď na scénu vstupuje pan Dave Mirra a jeho ambiciózně pojmenovaná hra.

Úkol dema je zřejmý na první pohled, máte minutu a půl na to, abyste se vznesli do vzduchu a tam spáchali ty největší šílenosti, jež vám gravitace umožní. Najdete zde nejrůznější rampy, U-rampy i obrubníky a výstupky pro grindování. Čím větší schopnosti prokážete, tím víc vás budou mít rozhodčí nakonec rádi. Nicméně provedení i těch nejjednodušších triků vyžaduje neuvěřitelnou dávku zručnosti, a i proto jsme pro vás připravili užitečného průvodce po jednotlivých tricích (viz Zóna prozrazení). Nejprve zvládněte ty základní, srovnějte si to v hlavě, a teprve pak můžete přejít k náročnějším, které vám ostatní budou jen sprostě závidět. Pak vám kankán a podobné šílenosti přijdou jako naprosto běžná věc. ●

OVLÁDÁNÍ

- ↑ Zrychlit
- ↓ Brzda
- ← Řídítka
- ⊙ Modifier
- ⊗ Skok
- Ⓐ Grind/stojka
- Ⓢ Trik
- Ⓘ nebo Ⓚ Otočka doleva
- Ⓛ nebo Ⓜ Otočka doprava



Ve vzduchu: Vysoko vyskočte a triky vám půjdou snadněji.



Dobré helmy: Potěší, že byl vzat ohled i na bezpečnost závodníků - na rozdíl od věčně prostovlasého Mata Hoffmana.



ZÓNA PROZRAZENÍ

V tomto demu můžete vystříhnout celkem 60 různých triků. My zkusili ty naše oblíbené, abychom vám dali něco, co můžete mrsknout do tváře svým kámošům. Toto jsou ovšem jen základní triky, na jejichž základě můžete budovat nejrůznější komba, takže na co čekáte?! Jděte do toho!



VE VZDUCHU 1
↑ ⊙ Kolo nahoru



VE VZDUCHU 2
↓ ⊙ Mrsknutí zadním kolem



VE VZDUCHU 3
← ⊙ Otočka dolů



VE VZDUCHU 4
→ ⊙ Kankán



VE VZDUCHU 5
↖ ⊙ Tobogán



VE VZDUCHU 6
↗ ⊙ Superman



VE VZDUCHU 7
↙ ⊙ Tyčinka



MODIFIER 1
↑ ⊙ Překřížení



MODIFIER 2
↓ ⊙ Otočení řídítek



MODIFIER 3
← ⊙ Na jedné noze



MODIFIER 4
→ ⊙ Na jedné ruce



MODIFIER 5
↖ ⊙ Raketa



MODIFIER 6
↗ ⊙ Chycení sedla



MODIFIER 7
↙ ⊙ Bez nohou



GRIND 1
↑ ⊙ Párátka



GRIND 2
↓ ⊙ Nanuk



GRIND 3
← ⊙ Kovář



GRIND 4
→ ⊙ Vetchý



GRIND 5
↖ ⊙ Po okraji



GRIND 6
↗ ⊙ Luc-E



GRIND 7
↙ ⊙ Křivák

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem. Do toho.

ÚKOL

Na konci jízdy vám rozhodčí dají známky, přičemž ta výsledná bude vypočítána jako průměr. Snažte se během jediné jízdy nasbírat co nejvyšší skóre. Hodně štěstí!

DŮKAZ

Naprostě jasná fotka výsledné obrazovky, kde bude vidět, jak jste doopravdy dobří. Detaily najdete na straně 80.

CENA

Tentokrát vítězí pouze vítěz - vyhrává kompletní originálku a samozřejmě navíc diplom.



V Lize mistrů PSM znamenají body ceny, a tak tuto obrazovku vyfotíte a důkazní materiál zašlete na naši adresu.





HRAJTE! „Cesta časem na osvobození těch nejroztomilejších nádeníků...“

Ape Escape

Oficiální
Klasika

FAKTA ŽÁNŘ PLOŠINOVKA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SONY • PSM SKÓRE 9/10, PSM16 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE 17 ÚROVNÍ, ZAJÍMAVÉ ZBRANĚ, JEDINEČNÝ OVLÁDACÍ SYSTÉM

Vstupte

ZOPIČTE NEPŘÍTELE



Pokud jste se někdy pokoušeli chytit opici do sítě, pak vám tahle záležitost přijde poněkud pasé.

Na druhé straně, pokud patříte mezi oněch 99,9 procent našich věrných čtenářů, kteří se chytáním exemplářů ohrožených druhů běžně nezabývají, pak neváhejte a vložte demo disk do svého PS1!

Hrajete v roli postavy jménem Spike a vaším úkolem je chytit opice cestující v čase - unikly totiž do prehistorické doby. Musíte se vyrovnávat s nejrůznějšími nástrahami, líčit pasti a pozorně pátrat po malých chlupáčích. Můžete jim naplácat, anebo je vyděsit auty na vysílačku, a teprve pak lapit do svých sítí. ●

OVLÁDÁNÍ

Levá analogová páčka	Pohyb postavičkou
Pravá analogová páčka	Použít pomůcku
△ / ○	Skok
□	Přiblížit/Oddálit
D-Pad	Pomalou přejíždět kamerou



V síti: Jednou ze skvělých věcíček ve hře je vodní síť, do které lapíte plavající opice. Fakt, to jsme si nevymysleli.

Opice slizké: Pokud se vám nebude dařit opice chytit, zmlatě je rákoskou, pak je dostanete snadno.



ZONA PROZRAZENÍ

AUTÍČKA SE MSTÍ OPICÍM



AUTÍČKA NA VYSÍLAČKU

Honit domácí mazlíčky auty na vysílačku je oblíbená zábava malých zlotřilců, a tak i zde se nám dostane této úžasné hračky. Pravou analogovou páčkou můžete auto ovládat, najíždět do monster a pak už si jen vychutnávat, jak chčipnou.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, poražte šam... šimpanze.

Kluzké? Jasně, pokud šlápnete na slupku od banánu.



ÚKOL

Snadné jak facka. Hned v prvním levelu, nazvaném Fossil Field, se pokuste chytit hned první opici, a to v nejrychlejším možném čase. Ale bacha, ty slizké opice jsou zatraceně rychlé a našemu superhrdinovi se dokáží zdatně vyhýbat. Takže hodně štěstí!

DŮKAZ

pošlete nám video záznam svých pokusů. Spikea lze vybavit pouze počátečními nástroji, sítí a holí. Více informací na straně 80.

CENA

Samotný Ape Escape sice nemáme, zato máme Spyro 2, jednu z nejlepších plošinovek. A hned tři!



HRAJTE! „Nejhranatější inkarnace Lary,
ale přesto ta nejlepší.“

Tomb Raider

Oficiální
Klasika

FAKTA ŽÁNŘ AKČNÍ ADVENTURA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL EIDOS • PSM SKÓRE 10/10, PSM16 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE 16 LEVELŮ, VÝTEČNÉ FILMOVÉ VIDEO SCÉNY

Vstupte

OHROŽENÍ DRUHOVÉ, POZOR! PRICHÁZÍ LARA

➔ **Ňadra.** Ano, teprve teď, když jsme to slovo vyslovili, se můžeme naplno soustředit na brilantnost hry jako takové. Tohle je totiž pravý, nefalšovaný *Tomb Raider*, z doby dávno předtím, než se stal slavným. Toto demo vás postaví doprostřed časovaného levelu, kde musíte likvidovat vlky, netopýry a utkat se dokonce i s medvědem. Nuže, vychutnejte si Laru v její původní podobě a všechny pasti, které na ni ve hře číhají. Hra vypadá úchvatně a hraje se ještě lépe. Ale pozor, hra se netváří příliš mile na analogové páčky, pročež je vypněte. ●

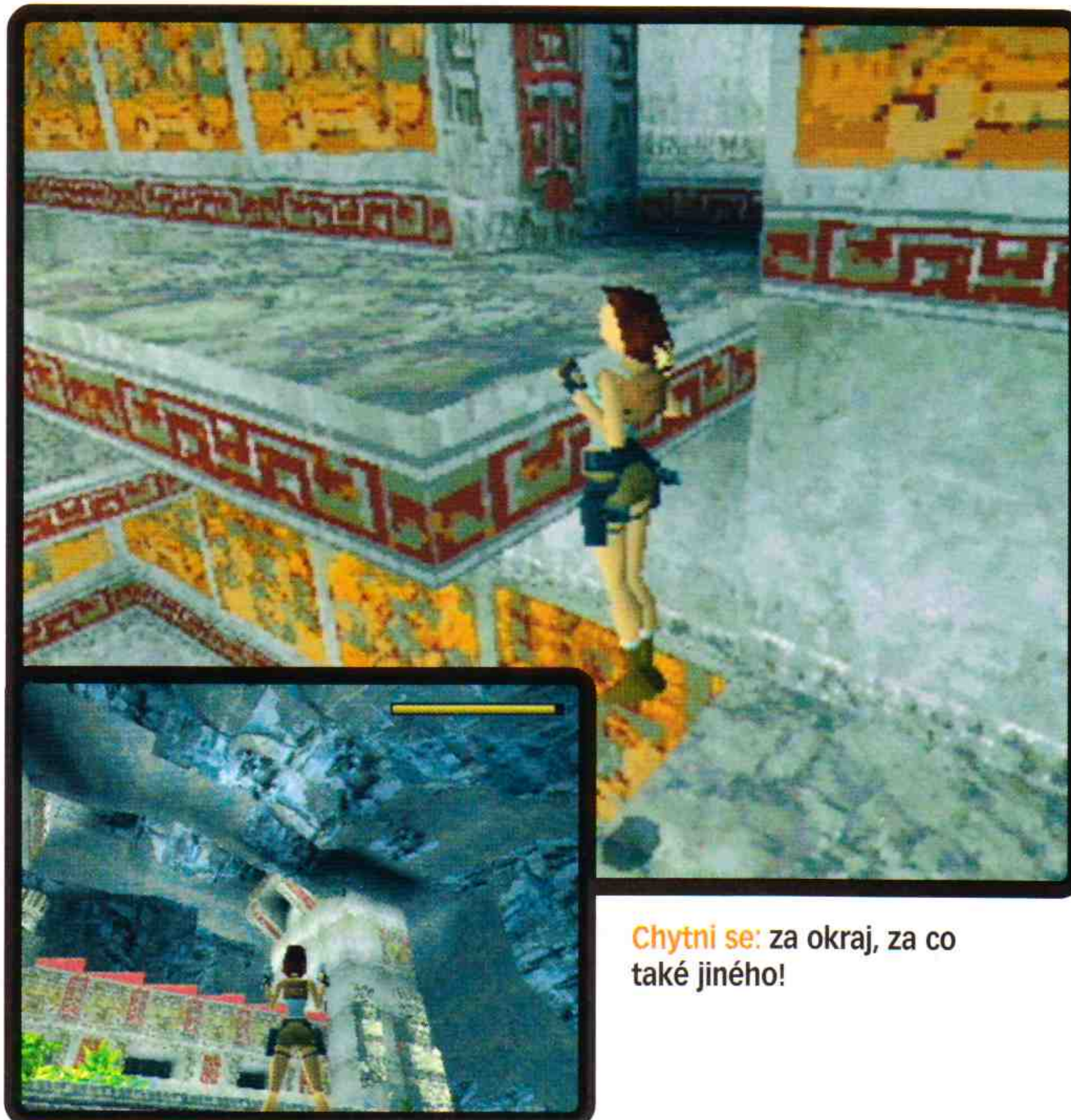
OVLÁDÁNÍ

NA SOUŠÍ

D-Pad	Směr pohybu
○	Kotrmelec
⊗	Akční tlačítko
Ⓢ	Skok
△	Vytasit pistole
□+ D-Pad	Pomalá chůze
L1	Kamera
R2	Úkrok vpravo
L2	Úkrok vlevo
SELECT	Inventář

VE VODĚ

D-Pad	Směr pohybu
○	Plavat prsa
□+ ↓	Vylézt z vody



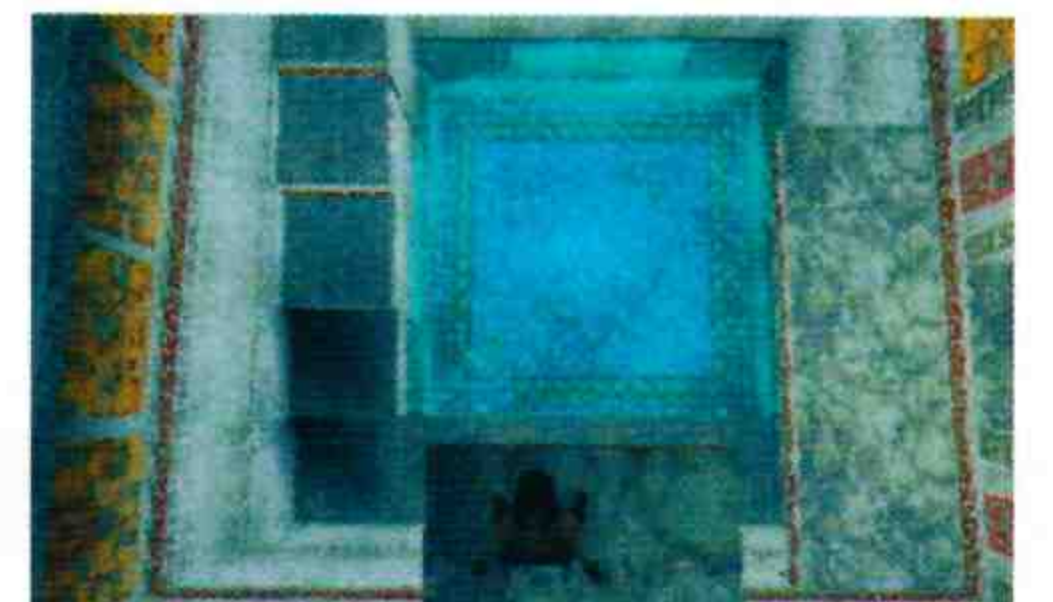
Chytni se: za okraj, za co také jiného!

To podstatné: Opravdový důvod proč je *Tomb Raider* fakt populární jsou tyhle šedé stěny. Paráda!



ZÓNA PROZRAZENÍ

DALŠÍ DRAHOKAM,
SKRYTÝ PRO VAŠE
POTĚŠENÍ!



NA HRANĚ

Dovedte Laru na samotnou hranu této vyvýšené plošiny nacházející se zhruba v půli levelu.



LOMEŇÁK

Běžte dopředu a se stisknutým R2 skočte. Lara vystřihne úžasný lomeňák. Fakt třída.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem!

Veterinářská praxe:
Jak utrácet vlky.



ÚKOL

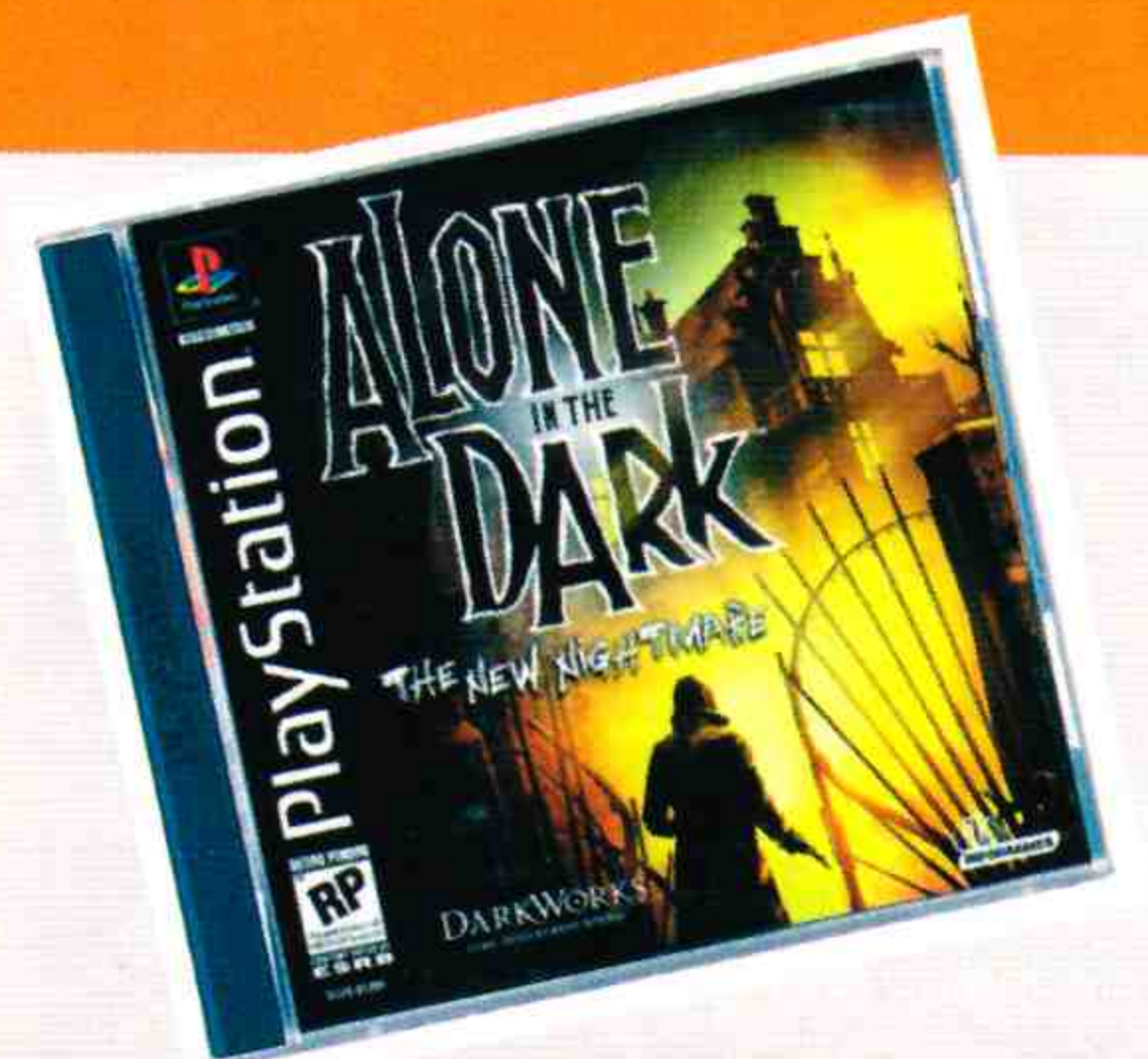
Na začátku levelu napadne Laru pět hladových vlků. A vaším úkolem je v co nejrychlejší čas připravit jejich rod o pět vzácných exemplářů. Rychlý tip: zkuste použít ○ pro kotrmelec a otočíte se o 180°. Šikovné.

DŮKAZ

Zničení vlků natočte na video. Páska MUSÍ obsahovat začátek levelu. A nepokoušejte se podvádět. Víme, kde bydlíte.

CENA

Sorry, ale Lara nám utekla! Pro vítěze tedy diplom a jeden kousek *Alone In The Dark IV*.





HRAJTE! „Drsný týpek je na útěku
a všichni vědí, o koho jde...”

Driver

Oficiální
Klasika

FAKTA ŽÁNŘ AUTOMOBILOVÁ HRA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL INFOGRAMES • PSM SKÓRE 9/10, PSM13 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE ČTYŘI MĚSTA V USA, 44 MISÍ, STRHUJÍCÍ DĚJ

Vstupte

HONIČKA PŘES TŘI MĚSTA

➔ **Driver** je teď k mání s podstatnou slevou, a tak je nejvyšší čas si připomenout, jak dobrá hra to vlastně je. V této misi se musíte zbavit nežádoucí pozornosti policejního auta, které se na vás pověsilo. To zní docela snadně, ovšem potíže je v tom, že na tuhle celou věc máte pouhopouhou minutu. Naštěstí pro sebe máte ale celou silnici kolem moře, kde můžete s autem provádět ty největší šílenosti, jako otočky na zataženou ruční brzdu apod. - s pomocí těchto triků policajty jistě setřesete. ●

OVLÁDÁNÍ

- ⊗ Plyn
- △ Ruční brzda
- ⊞ Brzda/zpátečka
- ⊙ Zrychlení
- Ⓜ / Ⓛ Klakson
- ↓, ←, →, ↑ Směr jízdy

Raději zemřít: Vzdát se v **Driverovi** nejde, takže když se vás policajty budou pokoušet zastavit (vpravo), není jiná možnost, než to vzít přímo skrze ně (dole).



Kovošrot: Když auto moc rozmlátíte, nemáte šanci, policajty vás dostanou.

ZÓNA PROZRAZENÍ

**NEDAŘÍ SE VÁM UJET?
PODÍVEJTE SE SEM!**



SETŘESTE HO!

První zákon hry takového ladění zní rychlost. Naštěstí pro vás máte v rychlosti nad policajty výhodu. Plyn pořádně sešlápněte hned zkraje a ujíždějte, co to jde - nakonec se vám podaří je setřást. Ale jelikož máte na všechno pouhou minutu, musíte se naučit i druhý zákon, a ten zní zručnost. Té se nejlépe naučíte tak, když vjedete do protisměru a budete klíčkovat mezi protijedoucími auty. Jedte co nejrychleji, vyhýbejte se autům a policajty se někde vymlátí. Jo, hlavou přímo proti zdi.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem!



Svoboda! Dokážete trumfnout alespoň tenhle, jinak docela průměrný čas?



ÚKOL

Jednoduchý jak facka, co nejdříve setřást policajty.

DŮKAZ

Vyfotťte závěrečný pohled, kdy bude na obrazovce napsáno „Well Done“ a uveden čas.



HRAJTE! „Trocha mrazení v žilách
nikdy neškodí...”

In Cold Blood

Oficiální
Klasika

FAKTA ŽÁNŘ AKČNÍ ADVENTURA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SONY • PSM SKÓRE 8/10, PSM28 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE ZÁPLETKU Z PERA HOLLYWOODSKÝCH SCÉNÁRISTŮ, DVA DISKY

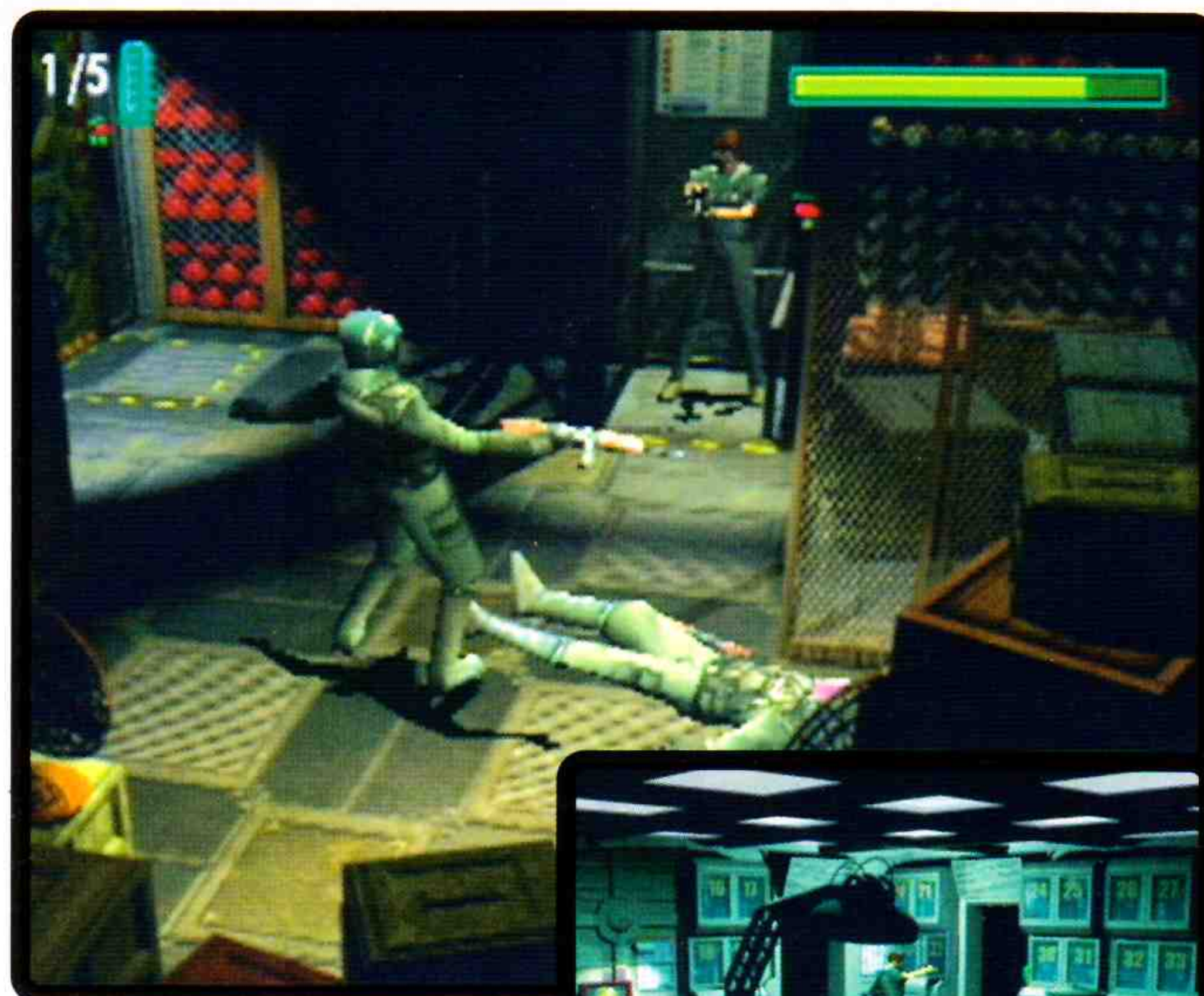
Vstupte

ŠPIONSKÉ ŠÍLENSTVÍ

→ John Cord, výjimečný agent MI6 a hvězda adventury ve stylu MGS, se ocitl tak trochu v problémech. Dostal se totiž do zajetí ruských politických extremistů, a aby prošel hrou a mohl jim uprchnout, musí si vybavit vše, co zažil na poli mezinárodní špionáže. Scény z jeho paměti ve hře hrajete, a posléze v příběhu i pokračujete. Ten vás zavede na zasněžené pláni východní Evropy.

V demu je vaším úkolem projít vozidlem a dostat se přes dveře chráněné laserovým bezpečnostním systémem, a to v co nejrychlejší čase. Záležitost to není rozhodně snadná a vy budete muset nasadit veškeré své schopnosti, abyste se vyhnuli robotům, rychlý prst na spoušti, abyste oddělali strážce a přirozeně i nemalou míru intelektu, abyste rozlouskli zatraceně spleť hádanky.

A k tomu ještě rychle ubíhá čas! Pod tlakem? Jakým tlakem? Večerní Martini doma stihnete.



Ťuky ťuk: Na konci výta-hové šachty čekají dva strážci. Připravte si zbraň a dejte jim okusit trochu olova přímo do bříška.



Průzkum: Nejde zde jen o to zběsile létat a střílet, musíte udělat i trochu detektivní práce, abyste přišli na tajemství vlaku. Rozhovorem s pacientem zjistíte, co je v zamčené místnosti (nahore). Prozkoumejte svůj inventář a najdete položku, jež přiláká pozornost.



ZÓNA PROZRAZENÍ

ABYSTE SE TROCHU
ZAHŘÁLI...



PITOMCI A MUNICE

První místnost nalevo, když jedete výtahem, obsahuje dva hluché strážce a spoustu munice.



ČTENÍ MAPY

Mapa Remora ② je pro úspěch klíčová. Ukazuje vám totiž vaši pozici, rozmístění stráží a umožňuje se jim vyhnout.

OVLÁDÁNÍ

- ⊗ Akce/vybrat položku
- Ⓜ Mapa/rozkazy
- Ⓢ Střílet/úder
- Ⓜ Inventář
- Ⓢ Tasit zbraň
- Ⓜ Sprint
- Ⓜ Přikrčit se

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem.



Laserový děs: Dostanete se k těmhle dveřím živí?

ÚKOL

Abyste splnili tento úkol, budete se muset stát superšpiónem. Projděte vlakem, aniž by vás někdo dostal a co nejrychleji se dostaňte ke dveřím s bezpečnostním systémem. A pokud máte zájem o cenu, musíte to zvládnout pod čtyři minuty.

DŮKAZ

Fotografie konečné místnosti se zeleným vypínačem (který dokazuje, že jste vypnuli laser) a časem menším než čtyři minuty.

CENA

Vítěz vyhrává fantastickou speciální edici *In Cold Blood* a návrh diplomu. Pro další dva máme tajné dárky...





HRAJTE! „Nejlepší krajíc bojovkové akce, který si lze ukrojit...“

Ace Combat 3

FAKTA ŽÁNŘ STŘÍLEČKA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SONY • PSM SKÓRE 3/10, PSM23 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE 18 LETADEL, SPOUSTU MISÍ

TROCHU VZDUCHU



Ano, létat je úžasné.

S úžasnou lehkostí opustit matičku Zemi... a pak s extrémními předsudky oddělat všechny ostatní, kteří by se pokusili o totéž.

V téhle misi *Ace Combat 3* jste pilotem futuristického sdružení Neo United Nations a vaším úkolem je obnovit v městě mír a pořádek - a to tak, že odděláte všechny, kteří vám přijdou na oči. Chcete-li misi úspěšně dokončit, musíte sestřelit celkem pět nepřátelských letadel a zároveň se vyhýbat střelám, výškovým budovám a vlastní, téměř neodolatelné touze proletět pod mostem. Zábava nahoru, prst na spoušti a do toho. ●

OVLÁDÁNÍ

- ⊗ Kulomet
- Raketa
- Ⓢ Radar
- Ⓐ Změnit cíl
- Ⓢ Zrychlit
- Ⓢ Zpomalit
- ↑ Nahoru
- ↓ Dolů
- ← Doleva
- Doprava

ZÓNA PROZRAZENÍ

NEDAŘÍ SE VÁM VZLÉTNOUT? MY VÁM DÁME KŘÍDLA!



BEZ MILOSTI

Jestli chcete protivníka fakt zlikvidovat, musíte jej naučit žrát vaše střely, tzn. udělat to tak, aby když ho trefíte, nevzal roha a někam se vám neschoval (tím se totiž připravíte o cenné sekundy) - to uděláte tak, že mu pošlete dvě střely najednou. Častokrát je stačí držet si na očích, dvouhlavňový kanon je sejme jako nic.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem!

● ÚKOL

Snadný a jednoduchý, dokončit misi co nejrychleji. Ten nejrychlejší vyhrává.



● DŮKAZ

Vyblejskněte nám poslední scénu, kdy na obrazovce bude svítit „Mission Accomplished“.

● CENA

Vítěz vyhrává *Ace Combat 3* a diplom, další dva vyhrají skvělé tričko...

GÓL měsíce

PŘÍSPĚJTE DO NAŠÍ SOUTĚŽE O NEJKRÁSNĚJŠÍ GÓL



Vítá vás soutěž, na kterou čekali všichni fotbaloví fandové. Příležitost získat nějakou z lákavých cen a celému světu ukázat, jaká jste třída v *ISS*, *FIFA* nebo kterékoliv jiné fotbalové hře pro PS1. Natáhněte disk do konzole a podívejte na naše skvostné góly. Hlasujte o ten nejhezčí, a pokud váš hlas bude odpovídat názoru panelu našich expertů, můžete získat první cenu, kterou je tento měsíc jedna ze tří nejlepších her pro PS1. Informace, jak svůj gól přihlásit do soutěže, najdete v dolní části stránky. Inu a zde jsou první příspěvky...

GÓL A

Bergkamp, Nizozemsko vs. Anglie
Mark Donald (*ISS Pro Evolution 2*)
Bergkamp zde udělal ze Seamana úplného školáka.

GÓL B

Rebrov, Ukrajina vs. Anglie
Pete Wilton (*ISS Pro Evolution 2*)
Rebrov to napálil jak z praku, Seamanovi zbyly jen oči pro pláč.

GÓL C

Owen, Anglie vs. Ukrajina
Andy Lowe (*ISS Pro Evolution 2*)
Maličký Owen prošel slalomem až kolem brankáře a zavěsil do prázdné brány.

GÓL D

Elberre, Brazílie vs. Francie
Nick Ellis (*ISS Pro Evolution 2*)
Šikovný Brazilec zavěsil do šibenice ze třiceti metrů.

GÓL E

Rononaldo, Brazílie vs. Francie
Al Bickham (*ISS Pro Evolution 2*)
Šikovná patička si získala ovace publika.

GÓL F

Rivaldho, Brazílie vs. Francie
Lee Hall (*ISS Pro Evolution 2*)
Nechytatelný přímý kop přímo přes zeď do šibenice. Mistrovský kousek.

GÓL G

Larsson, Celtic vs. Newcastle
Richard Keith (*FIFA 2001*)
Parádní volej ve stylu Di Cania k zadní tyči.

GÓL H

Obra, Auxerre vs. Real Madrid
Craig Pearson (*FIFA 2001*)
Úchvatná střela v beckhamovském stylu.

GÓL I

Urzaiz, Španělsko vs. Wales
Dan Vincent (*FIFA 2001*)
Španělský útočník prolétl kolem svého strážce a nekompromisně to napálil.

GÓL J

Ševčenko, Milan vs. Arsenal
Steve Faragher (*FIFA 2001*)
Výstavní hlavička ukrajinského zázraku.

TEĎ JE TO NA VÁS

Musíte udělat jediné, a totiž svůj gól nahrát na paměťovou kartu (anebo na videokazetu, pokud nelze góly zasejvovat) a předmět doličný poslat na naši adresu uvedenou na straně 4. Obálku označte „Gól měsíce“. Přiložte ofrankovanou obálku, abychom vám Memory Card mohli poslat zpět. Fotbal vás nebere? Nevadí, pošlete soubor, závody, další skvostné momenty. Plánujeme totiž soutěž pro všechny kategorie. V žádném případě netelefonujte na čísla uvedená u ukázek na disku - tato akce běží pouze ve Velké Británii.

ALONE IN THE DARK 4

NEJRYCHLEJŠÍ ČAS



Jiří Baroch

Olomouc

Čas: 2:11 vteřin

Naprosto neočekávané! Jirkův výkon zaujal i kolegy z anglické redakce, kteří jeho výkonu jednoduše nechtěli uvěřit a nakonec potupně obřadně spálili fotografie svého pokořeného šampiona.

2.	Tomáš Michalička	2:20 vteřin
3.	Stanislav Kučera	3:12 vteřin
4.	Jindřich Konopásek	3:26 vteřin
5.	Bohuslav Staněk	3:44 vteřin
6.	Martin Vavřík	3:51 vteřin
7.	René Turoň	4:01 vteřin
8.	Jana Novotná	4:31 vteřin
9.	Ondřej Hlavata	5:21 vteřin
10.	Alena Dvořáková	6:33 vteřin
11.	Chcete tu mít své jméno?	Pošlete nám výkon!

MEDIEVIL 2

NEJRYCHLEJŠÍ ČAS



1. Josef Kryštof

Prešov

6:30 vteřin

Pokud jsme v předchozích kategoriích mluvili o nečekaném výkonu, Pepův čas se automaticky řadí do síně slávy, a jak jsme se dozvěděli z odpovědi od našich anglických kolegů, Richard Keith si pod tlakem redakce nechal na hlavě vyholit nápis LOOSER.

2.	Aleš Kopřiva	9:12 vteřin
3.	Miroslav Hrdlička	9:28 vteřin
4.	Lenka Nováková	9:54 vteřin
5.	Kamil Janda	10:19 vteřin
6.	Filip Daněk	10:45 vteřin
7.	Cyril Rychlý	10:57 vteřin
8.	Miloš Tomek	11:14 vteřin
9.	Otakar Bartošek	(nedokončil demo) 7:00 vteřin
10.	Chcete tu mít své jméno?	Pošlete nám výkon!

ABE'S EXODUS

NEJRYCHLEJŠÍ ČAS



1. Michal Hrdina

Klatovy

Čas: 1:57 vteřin

Musíme říct, že kdyby naše redakční kočička Myška uvízla na vysokém stromu, do něhož by měl v nejbližších minutách udeřit blesk, Michal by byl první člověk, kterého bychom požádali o její záchranu.

2.	Stanislav Boháč	2:21 vteřin
3.	Bohuš Heřman	2:35 vteřin
4.	Alenka Svátková	3:15 vteřin
5.	Marek Hurník	3:44 vteřin
6.	Oldřich Toman	4:17 vteřin
7.	Jan Fiala	4:57 vteřin
8.	Martin Vavřík	5:23 vteřin
9.	René Turoň	(celé demo) 10:25 vteřin
10.	Chcete tu mít své jméno?	Pošlete nám výkon!

DESTRUCTION DERBY

NEJVVYŠŠÍ SKÓRE



1. Josef Wolf

Praha

Skóre 74

Tento měsíc se nám sešla skutečně silná sestava. Nejvyšší skóre, kterého Pepa dosáhl, je více než dvojnásobek stanovené prahové hodnoty. Jsme na vás, kluci, tak nějak, jak bych to jen řekl... No... pyšní!

2.	Vojtěch Fanda	70
3.	Anna Korimová	62
4.	Učeň Mojmir	56
5.	Tomáš Barták	56
6.	Ladislav Pasker	52
7.	Roman Dvořák	52
8.	Ota Volák	48
9.	Matej Ftorek	46
10.	Martin Palkovič	44
11.	Libor Mocek	44
12.	Stanislav Slezák	44
13.	Tomáš Montáno	42
14.	Tomáš Křivánek	42
15.	Chcete tu mít své jméno?	Pošlete nám výkon!

TOCA 2

NEJRYCHLEJŠÍ ČASY



1. Jan Kadlec

Praha

Čas: 2:50.01/ 2:47.12

Suverénně nejrychlejší řidič tohoto čísla se jmenuje Honza Kadlec a podle jím zaslání videa se nemůžeme zbavit pocitu, že si jeho rychlá jízda už nějakého toho zájce na kapotě vyžádala.

2.	Robert Žaba	2:59.04/ 2:47.01
3.	Libor Mocek	2:58.09/ 2:50.38
4.	Tomáš Barták	2:57.08/ 2:59.54
5.	Jaroslav Ociepa	3:00.06/ 2:55.11
6.	Roman Dvořák	3:01.95/ 2:53.28
7.	Radek Novotný	3:01.51/ 2:55.73

ASTERIX MEGA MADNESS

NEJVVYŠŠÍ SKÓRE



1. Jiří Peterka

Plzeň

Skóre: 2650 bodů

Smekáme před Jirkou, protože to, co dokázal on, nedokázal jen tak někdo před ním. Vyždímat z tohoto dema tak vysoký počet bodů si už žádá pořádné nasazení.

2.	Zdeněk Pavlík	2 400
3.	Vladimír Krejčík	2 380
4.	Vojtěch Fanda	2 360
5.	Jiří Klýgl	2 300
6.	Chcete tu mít své jméno?	Pošlete nám výkon!

S křížkem po funuse

To, co přišlo po uzávěrce

Jak známe spolehlivost České pošty, ani nás nepřekvapuje, že některé sice včas odeslané zásilky dorazí na náš redakční stůl až dva tři dny po uzávěrce. Ale počítáme tímto číslem se nemusíte bát, že by váš skvostný výkon upadl v niveč! Pokud bude lepší než vítěz dané kategorie, zveřejníme ho právě v tomto sloupku. Opozdilci z minulého čísla:

Stanislav Pokorný,
Sheep, Dog 'N' Wolf,
1:25

Pavel Martínek,
SmackDown, 0:18

Robert Žaba,
Pipe Mania 3D,
1965662/2002820

Velká Huba
Jen pro vaše
úžasné argumenty.

„Vy plantážníci!
Ty vaše výkony
jsou k smíchu, já
jsem nejlepší. Co
s tím uděláte?“

Standa M.



PlayStation KŘÍŽOVKA

Konečně! Máte jedinečnou příležitost uplatnit své všeobecné znalosti ohledně PlayStation a vyhrát sadu tří originálních survival hororových her (*Resident Evil 3*, *Alone in The Dark IV* a *Silent Hill*). Vyluštěte tajemku a do konce září nám řešení pošlete na adresu redakce.

Po vyplnění všech hesel (upozorňujeme, že odpovědi, které nejsou součástí jména hry, jsou anglicky!) sestavte ze šesti šedých písmenek tajemku.



HESLA VODOROVNĚ

- 5 Chystaný *WipeOut* pro PS2. (6)
- 6 *European _ League*, průměrný fotbalový simulátor od firmy Virgin. (5)
- 8 *Ms Pac-Man _ Madness*, 3D plošinovka. (4)
- 9 *3-2-1 Smurf My First _ Game*, ubohé motokáry. (6)
- 10 *102 Dalmatians: _ To The Rescue*, filmová hra nevalné kvality. (7)
- 11 *Colin McRae _ 2.0*, skvělé pokračování závodní hry. (5)
- 13 Kde se odehrává akce ve hře *Chase The Express*? (5)
- 15 *Gun _ Blaze*, velká střílečka s roboty na PlayStation 2. (7)
- 17 *Bugs Bunny _ _ : Time Busters*, zábavná kreslená plošinovka. (3,3)
- 19 V čem jezdíte ve hře *TOCA3*? (3)
- 20 *Hello Kitty's _ Frenzy*, logická hra (4)
- 21 Z čeho se kouří v *Broken Sword II*? (6)
- 22 *Parasite _ 2*, PlayStation RPG hra. (3)
- 23 Stará 3D adventure od Psygnosis (3)
- 24 *Buzz Lightyear Of _ Command*, filmem inspirovaná honičí a střílečká hra. (4)

HESLA SVISLE

- 1 *Gran Turismo 2* garáž s auty Impreza a Legacy. (6)
- 2 Výtečná PlayStation 2D střílečka. (13)
- 3 World Championship PSX hra. (7)
- 4 *Mortal Kombat* adventure/mlátička. (7,6)
- 6 *Gerry Lopez _ Riders*, prkénkový simulátor. (4)
- 7 Brazílská hvězda ze hry *V-Football*. (7)
- 10 *_ in TV*, playstation verze *Tamagotchi*. (3)
- 12 *International _ Captain 2000*, simulátor nepřeli známého sportu. (7)
- 14 *Chicken _*, akční adventura podle filmu (3)
- 16 Závodní na horských kolech - název hry! (2,4)
- 17 Men z her *Operation Meltdown* and *Lock 'N' Load*. (4)
- 18 *_ Divide 2*, průměrná mlátička. (4)

pokračování ze strany 13

CO BYSTE UDĚLALI?

Zvolena volba **B**



A jéje! Přišli jste ze školy domů, abyste oslavili své narozeniny na party s kamarády. Po krátkém úvodu vám matka navrhne, abyste zkusili svou novou *Army Men* hru s kamarády. Nechcete ji zklamat, a tak ji vložíte do konzoly - všichni vaši kamarádi však zhnuse ní odcházejí. Vaše narozeninová party dopadla špatně.

Zkuste to znovu!

NÁVRAT NA STRANU 13

Kdo vyhrál v PSM 40?

SYPHON FILTER 2

V 40. čísle PSM jsme soutěžili především o deset kusů *Syphon Filter 3*. Otázky byly snadné - hrdinové hry se jmenují Gabe Logan a Lian Xing (1a), hra multiplayer samozřejmě obsahuje (2a) a výrobce se jmenuje 989 Studios (3c). Vylosovali jsme deset výherců, zde jsou jejich jména:

- Jakub Macák, Zvolněves
- Aleš Kíka, Ostrava - Záhřeb
- Karel Vobnášil, Jilové u Děčína
- Kamil Albrecht, Praha 4
- Pavel Prokeš, Praha 5
- Petr Hrubý, Domažlice
- Ondřej Mikoláš, Věstary
- Tomáš Masný, České Budějovice
- Tíbor Nemec, Řepníky
- Pavlína Moučková, Brno

THRUSTMASTER

Další velká soutěž o minidisplej Thrustmaster se rovněž setkala s velkým úspěchem. Odpovědi jste opět zvládli levou zadní - displej má pět palců (1b), vyrábí ho firma Guillemot (2a) a zvuk je pochopitelně stereo (3b). Šťastným výhercem se stává:

- Martin Turek, Ostrava

KŘÍŽOVKA

Křížovka vám nakonec dala zabrat nejvíce - výsledkem byla PS2 hra *Kensei*. Soutěžilo se o hru *ATV Off-Road Fury* (pro PS2) a jejím výhercem se stává:

- Oldřich Krupička, Plzeň

POWER DIGGERZ



Vzhledem k tomu, že není vůbec jisté, že se hra *Power Diggerz* bude v České republice prodávat, dohodli jsme se s firmou JVC, která tuto hru věnuje pěti šťastným čtenářům. Stačí správně zodpovědět na dvě rafinované otázky a poslat nám je spolu s kuponem a heslem „KOPÁČ“ nejpozději do konce října na adresu: PlayStation Magazín, P.O.Box 182, 170 04 Praha 7. Přejeme hodně štěstí!

1. Vyjmenujte alespoň dvě značky výrobců bagrů.

2. Z jaké země pochází tato hra?

- a) Spojené státy americké
- b) Japonsko
- c) Švédsko



PlayStation[®]2

JE TU MEZI NÁMI...

WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT

Ⓐ KDY PODZIM Ⓢ KDO THQ ⓧ KDE WWW.THQ.COM

PREVIEW Zbožňujete Rocka a jeho partu? Těšte se na SmackDown pro PS2.



Japonští vývojáři, kteří mají na svědomí zápasnické playstationové hity *SmackDown 1* a *2*, rozhodně vědí, jak

zprostředkovat autentické zápasnické zážitky. Rány do hlavy, přiléhavé trikoty na namakaných tělech a drsnácký soundtrack. K tomu přidáme ovládací systém, který neknockautuje nováčky, ale nenudí ani zaryté, ostřílené zápasníky a dostaneme skvělou zábavu pro příznivce alternativních zápasů. Série si teď brousí zuby i na vítězný pás pro PS2 bojovku, a jak ukazují záběry z nové královny ringů s názvem *Just Bring It*, můžeme se těšit na hromadu nových, prvotřídních prvků.

Zprávy hovořící o tom, že soupiska borců bude zredukována na 35 zápasníků (oproti 50 z *Know Your Role*), budou pro mnohé zklamáním, které vám však s největší pravděpodobností vydr-



Pevná prdelka: Bojovníků je tu sice méně, ale vypadají skvěle.

ží jen do chvíle, než je uvidíte v akci. Mohou se totiž pochlubit 300% nárůstem počtu polygonů na postavu a pozitivní dopad na realistické formování svalů, tónování pleti a animace obličejů se prostě nedá přehlédnout. Jistě, chvíli trvá, než si zvyknete, že končetiny zápasníků nevypadají jak vařené párky, ale za tu námahu to určitě stojí.

A aby toho snad nebylo málo, Yuke si trochu podal režim, kde si mů-



Nečisté hmaty: V kolektivních rvačkách se ohledy na pravidla většinou moc neberou.

„Realistické formování svalů a animace obličejů se prostě nedá přehlédnout.“



Tváří v tvář: Nenechte si to od toho zloducha líbit.

žete vytvořit vlastní superhvězdu. Z toho, co bylo už teď považováno za dost slušnou volbu, vývojáři vypiplali dokonalou minihru. Při vytváření vlastní postavy můžete měnit a nastavovat snad úplně všechno, počínaje délkou končetin a konče povahovými vlastnostmi, tetováním a účesem. Navíc je u každé postavy k dispozici 30 různých obleků. Takže by v *Just Bring It* neměl být problém dostat do ringu i přímo sebe (ne-

WWF obsahuje

■ **Vlastnoručně vytvoření zápasníka**
Řádně předělávací režim *Create-a-SuperStar*, díky němuž můžete do hry dostat i sami sebe.

■ **Více režimů**
V nabídce je 78 (přepočítejte si to) stylů zápasu, což má přinést dosud nejucelenější *WWF SmackDown* zážitek.

■ **Multiplayer**
Na obrazovce si to můžete najednou rozdávat až devět bojovníků, a to ve slušném tempu 50 obrázků za sekundu.

bo kohokoliv jiného, včetně vašich vlastních neoficiálních verzí současných WCW a ECW zápasníků).

Předělání se dočkaly i vstupní ceremonie bojovníků. Místo stříhů ze hry teď každý bojovník napochoduje do suprově renderované arény, přičemž je na obřích obrazovkách po stranách rampy promítán jeho propagační klip. Přesně jako ve skutečnosti.

Snad nejzajímavějším prvkem by v nové hře měla být slibovaná větší interaktivnost v hlavním režimu *Career*. V předchozích hrách byl význam příběhu kvůli omezeným možnostem procesoru PSone více méně zanedbatelný.

Tentokrát však budou hráči muset zapracovat na kariéře svého zázraku i mimo arénu. Na průběh událostí budou mít vliv zákulisní schůzky s hlavním šéfem WWF Vincem MacMahonem a odpovědi v rozhovorech s ostatními zápasníky. *WWF SmackDown! Just Bring It* se všemi těmi zpomalenými záběry zabíjáčkových hmatů, překvapivými vstupními přehlídkami, skvělým komentářem a možností vidět na obrazovce až devět zápasníků najednou, je předurčena k tomu, aby ještě rozvinula až nestoudná kouzla své předchůdkyně. Tak honem! Ⓢ

➔ ■ **TERMINATOR** Infogrames získali práva na převedení filmového hitu na PlayStation 2. ■ **DR. LECTOR** Kromě Arnioho se na PS2 objeví i slavný Hannibal. To asi nebude úplný kladas...

Puzzle: SH2 nemá jen vyděsit a šokovat. Je to také hra a má tedy své hádanky.



Příběh: Děj je ve hře důležitější, než je obvyklé. Je to lidské drama.



SILENT HILL 2

Ⓐ KDY LISTOPAD Ⓞ KDO KONAMI ⓧ KDE WWW.KONAMI.COM

PREVIEW Na PS2 míří nová vlna teroru...



Když byl před lety vydán *Silent Hill* na PSone, hry jako *Resident Evil* hráče záso- bovaly hladovými

zombiemi a infarktovými překvapeními. Přístup Konami k právě zrozenému žánru survival hororů byl značně odlišný. Jejich výtvar si na nic nehrál - byl bez nejmenších kompromisů děsivý, temný a stylo-

bezpečného území, kde nemá představitost hráče nejmenší omezení." Je zřejmé, že je to dospělá hra pro dospělé lidi. Druhý díl má kompletně nový příběh, který se točí kolem hlavní postavy, Jamese Sanderlanda. Hned v úvodu James obdrží dopis od své ženy Mary, která se s ním chce setkat v malém americkém městečku Silent Hill, kde spolu strávili mnoho krásných chvil. Na tom by nebylo

James zvládá chůzi, běh, používání zbraní a sbírání předmětů jako lékárníček.

vý, to vše při úžasné atmosféře. *Silent Hill* byl tajemný, zruďný a úzasně zábavný. *Silent Hill 2* bude podle všeho ještě lepší.

Autoři o své hře řekli: „*Silent Hill 2* přivádí hororový žánr a videohry samotné do nového, temného a ne-

nic zvláštního, kdyby Mary před třemi lety nezemřela. James se tedy vydává na osudnou cestu do Silent Hillu, aby zjistil, co se stalo jeho milované ženě, a setkal se přitom s celou řadou podivných postav s vlastní temnou historií.

SH2 postavy

James Sanderland

Náš hrdina. Na své cestě zjišťuje, co se stalo jeho ženě a zda opravdu před třemi lety zemřela, a pokud ano, jak je možné, že od ní dostal dopis.

Mary Sanderland

Jamesova milovaná žena. Zemřela před třemi lety. Tedy alespoň to tak donedávna vypadalo.

Laura

Malá dívka, která plní roli jakéhosi průvodce - Jamesovi nabízí rady a stopy, které mu pomohou poradit si s nástrahami Silent Hillu.

Eddy

Naprostá záhada. Eddyho potkáte v průběhu hry hned několikrát a není vždy tak úplně přátelský.

Angela

Podivná a tajemná žena, která Jamesovi poradí, že ne vše je v Silent Hillu v pořádku. Jejich cesty se často kříží.

Hraní *Silent Hillu 2* je ohromně vzrušující zážitek. Jak pohybujete Jamesem hrůznými lokacemi, jediné světlo pochází z jeho slabé baterky, která hází stíny všude kolem vás a umožňuje vám vidět jen na několik málo metrů. James toho moc neumí - zvládá chůzi, běh, používání zbraní a sbírání předmětů jako lékárníček nebo munice. Jeho hlava se bojácně naklání proti objektům, které stojí za to prozkoumat. Je tu tradiční řešení hádanek, sbírání klíčů a podobně, ale to všechno je vytvořeno tak, že se každou minutu ohlížíte přes rameno s očekáváním, co na vás vyskočí z temného kouta vašeho obýváku. V jedné místnosti sedí muž v křesle s mozkem rozstřeleným všude ko-

lem - zatímco si přihlížíte tuhle příšernou scénu, váš ovladač bije jako srdce, rychleji a rychleji, zvyšuje vaši úzkost a doslova ve vás vytváří strach. Za žádnou cenu se nechcete otočit, abyste zjistili, zda je něco nebo někdo za vámi. Hodně v tomto směru napomáhá i skvělá technologie 3D ozvučení, která je schopna vytvářet obklopující zvuky při použití obyčejných stereo reproduktorů.

Ačkoliv je město Silent Hill zasazeno do stejného prostředí, žádná z úvodních lokací se v pokračování neobjevuje. Mezi nové přírůstky patří už na první pohled podivná nemocnice, v níž najdete zombie sestřičky, a také vězení s nechutnými celami zamořenými výkaly a rozkládajícími se těly vězňů.

Silent Hill 2 nabídne řadu různých cest či řešení a několik odlišných konců, ale musíme také říci, že to je hra, kterou nemůžete jen tak spustit a na půl hodiny hrát. Je třeba se psychicky připravit na jedinečný morbidní a často trýznivý herní zážitek, který vás pomalu, ale jistě nasává. Tak se připravte... Ⓞ



Strach: Má dvě různé podoby - viditelnou a neviditelnou. Tady si užijete obou.



ZÁVODY S BARTEM

Ⓐ KDY: PODZIM Ⓞ KDO: ELECTRONIC ARTS ✕ KDE: WWW.EA.COM

PRVNÍ POHLED TAXI! Bart Simpson konkuruje Crazy Taxi.

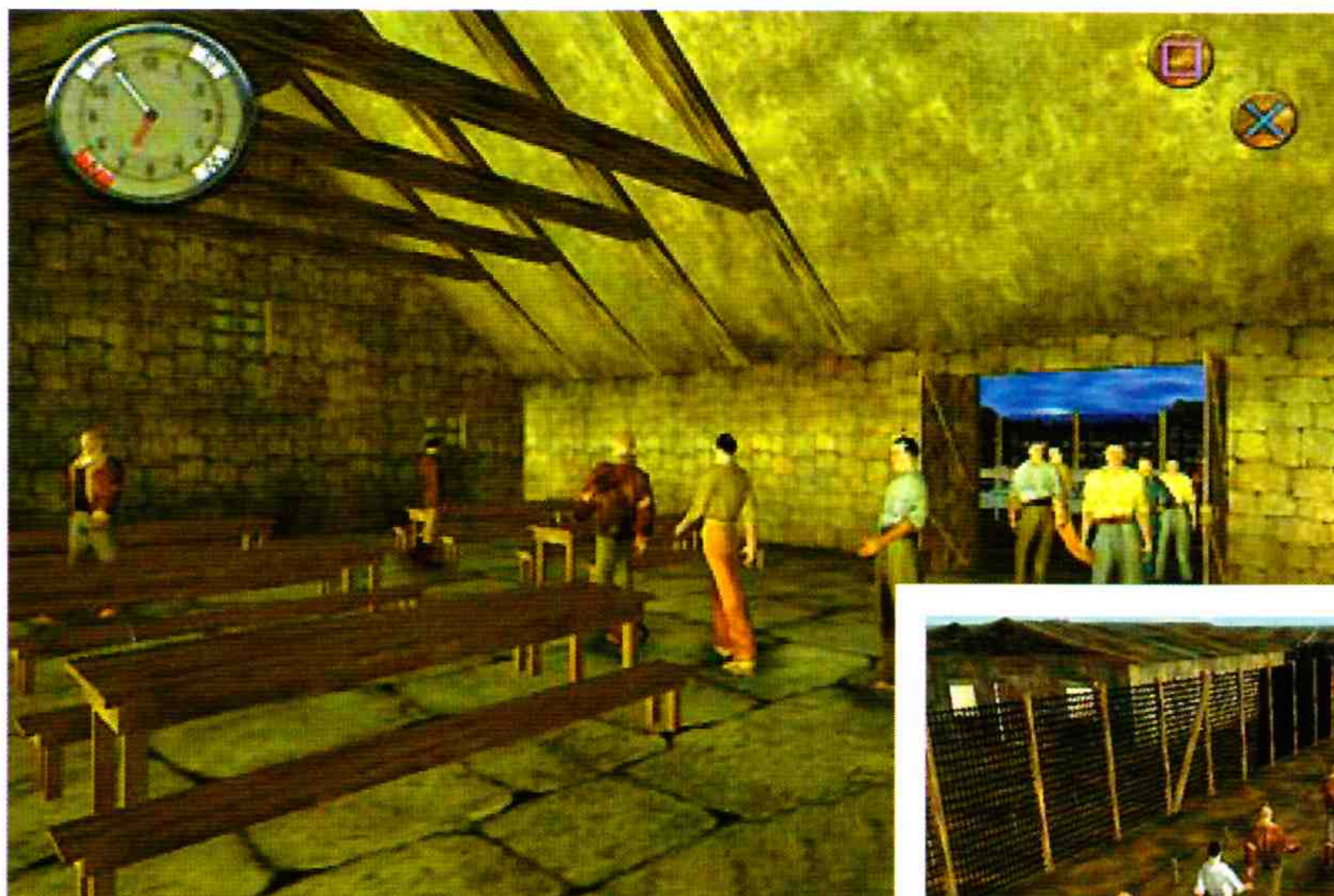


The Simpsons: Road Rage se stane první simpsonovskou hrou na PlayStation 2 a trochu překvapivě půjde o arkádovou závodní hru ve stylu *Crazy Taxi*. Hra vám umožní projíždět celým Springfieldem v roli jedné z hlavních postav seriálu a plnit různé úkoly. Součástí bude hned 25 postav včetně majitele Kwik-E-Marktu Apua a krkavčího pivaře Barneyho. Všichni se řítí Springfieldem ve vlastním unikátním vehiklu a snaží se dopravit co nejvíce zákazníků na požadované místo.

Hru vyvíjí poměrně zkušený tým Radical Entertainment, který je

ve velmi úzkém kontaktu s tvůrci seriálu včetně duchovního otce Matta Groeninga, takže je jisté, že bude hra po všech stránkách odpovídat televizní verzi. Jak vidno z obrázků, grafici mají na svědomí jedinečný animovaný styl grafiky s 2D postavami v 3D prostředí.

Součástí hry bude Story mode, ve kterém můžete odemykat bonusové postavy, Sunday Driving mode, kde můžete bez obav projíždět Springfieldem, a také režim pro dva. Electronic Arts hru vrhnou na pulty obchodů již v průběhu října. Ⓞ



VÁLEČNÝ HRDINA

Ⓐ KDY: ZAČÁTEK 2002 Ⓞ KDO: CODEMASTERS ✕ KDE: WWW.CODEMASTERS.COM



Codemasters chystají válečnou adventuru odehrávající se v období druhé světové války - v roli jistého britského důstojníka se snažíte utéci z nacistického kempu. Hra bude kombinací klasické adventury a taktického plánování ve stylu *Commandos*. Hra však obsahuje unikátní umělou in-

teligenci, takže postavy nebudou jen uměle pendlovat mezi bodem A a B, ale budou se pohybovat po celém kempu a reagovat na všechno, co se děje v průběhu hry. O to bude samozřejmě útěk mnohem těžší.

Hra vyjde pod názvem *Prisoner Of War* začátkem příštího roku a vypadá to na další zaručený hit v podání Codemasters. Ⓞ



DÁLKOVÁ PLAYSTATION

Ⓐ KDY: V PRODEJI Ⓞ KDO: SONY ✕ KDE: V OBCHODECH



Jak jsme vás již informovali v minulém čísle, do prodeje právě přichází dálkový ovladač pro PlayStation 2. V České republice by se měl konečně objevit na samotném začátku září za cenu 1.290 Kč.

Ale to je jen začátek! Součástí balení bude speciální CD, které na vaši paměťovou kartu nahraje nový ovladač DVD přehrávače, který vylepší některé jeho funkce. Mezi ně patří například pomalé zpětné přehrávání, tři rychlosti rychlého posunu dopředu i dozadu, čtyři způsoby přehrávání (Repeat, Shuffle, Program, A-B Repeat) a velmi užitečný ukazatel času. S těmito vlastnostmi je dálkový ovladač nutnou koupí a každý filmový fanda už určitě začíná šetřit... Ⓞ



VE VZDUCHU

Z ČISTÉHO NEBE

Ⓐ KDY: ZIMA Ⓞ KDO: SCEE ✕ KDE: WWW.SCEE.COM

Britské studio Camden po dva roky tajně vyvíjelo první nadějný letecký simulátor pro PlayStation 2.



Ale *Dropship* je mnohem více než pouhý letecký simulátor. Hra je zasazena přibližně do roku 2050, kdy cestujete kolem světa řešit nejrůznější konflikty jako součást tzv. Spojených mírových sil. Létáte, jezdíte a bojujete v rozsáhlých realistických světech, které jsou přepínány po zuby ozbrojenými nepřáteli. K dispozici máte celou řadu výkonných futuristických strojů.

Ale není to ani nudná si-

mulace - hra je přepínána akcí, při které se hráč může vyžívat v ničení všeho - počínaje pěšákem a konče masivním hangárem. Máme k dispozici pracovní verzi a jsme velmi příjemně překvapeni, jak zábavným způsobem hra kombinuje pozemní a vzdušné souboje a akční okamžiky s taktickými rozhodnutími. *Dropship* je z části letecký simulátor, z části taktická válečná hra a z části střílečka - vypadá to na úplně nový žánr. A také na parádní hru.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Ⓐ KDY: ZIMA Ⓞ KDO: ACTIVISION ⓧ KDE: WWW.ACTIVISION.COM

NOVINKY Grindy teď budete moci provozovat on-line.



Zatímco všichni vývojáři titulů pro PS2 pomalu začínají sprádat plány, jak by zasáhli do skvěle vypadající on-line budoucnosti konzoly, Nevsoft, čili lidé stojící v pozadí krkolomných skejťáckých podniků Tonyho Hawka, se urvali pelotonu a začlenili síťové hraní do již nyní dokončovaného třetího dílu.

Hra přes síť bude řešena tak, aby fungovala jak s obvyklým USB modemem, tak s broadbandovým adaptérem, který hodlá v nejbližší době na trh uvést Sony. Revoluční síťová hra v současné době podporuje až čtyři hráče v jednom "světě" najednou, ale do vydání hry se toto množství možná zdvojnásobí.

Design úrovní reflektuje sílu procesoru PS2 a už samostatné jádro hry vypadá skvěle. Prostředí je rozsáhlé a plné chodců, aut

a ostatních interaktivních prvků, které představují celý nový svět grindovacích nezbedností. Když se vám například podaří v L.A. získat dostatečně vysoké skóre, způsobíte zemětřesení, které vám připraví nové příležitosti pro děláni triků. Zasněžená kanadská úroveň pro změnu doslova vybízí k předvádění se před přihlížejícími diváky, kteří si vás mohou dokonce fotit.

Co se triků týče, vítané manuály, které se poprvé objevily v *Tony Hawk's 2* a pomáhají spojit jednotlivá komba, budou tady doplněny ještě o tzv. "revert", které navíc umožňují spojit vertikální triky s pozemními. Tím se teoreticky otevírá šance na komba hodnocená pěti miliony a více body. Myslíte, že na to máte? Ⓞ



Airhead: Teď můžete spojit vertikální triky s pohyby na zemi.

Co nás čeká

- PODZIM**
- 18 WHEELER Acclaim
 - ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE Infogrames
 - FIFA 2002 Electronic Arts
 - FREAKOUT Swing Entertainment
 - GIANTS: CITIZEN KABUTO Interplay
 - G-SURFERS TBA
 - HALF LIFE Sierra
 - PROJECT EDEN Eidos
 - RUNE: VIKING WARLORD Take 2
 - SPYHUNTER Midway
 - TWISTED METAL: BLACK Sony
 - WIPEOUT FUSION Sony



- ZIMA**
- DEVIL MAY CRY Capcom
 - DROPSHIP Sony
 - GRAND THEFT AUTO 3 Take 2/Rockstar
 - SILENT HILL 2 Konami
 - SMUGGLER'S RUN 2 Rockstar
 - STUNTMAN Infogrames
 - TONY HAWK'S PRO SKATER 3 Activision
 - WORLD RALLY CHAMPIONSHIP Sony
 - WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT THQ

PLAYSTATION 2

Novinky



TEKKEN 4

Ⓐ KDY: JARO 2002 Ⓞ KDO: SONY ⓧ KDE: WWW.NAMCO.COM

UFI! Král Železné pěsti ještě není hotov. Chcete vědět víc? Opravdu?



Namco v červenci oznámilo, že je jejich nová automatová verze *Tekken 4* hotová a připravená na transport do arkádových hal Japonska. Majitelé konzol PS2 se tedy konečně mohou zaradovat nad novinkou, že jejich čekání na skutečné pokračování *Tekken 3* se chýlí ke konci.

Nová hra bude kromě skupiny nových postav obsahovat i staré oblíbenky, jako je Yoshimitsu a Ling Xiaoyu. K nováčkům by měli patřit Christie Monterio - Capoeirská expertka, která se na čtvrtý Iron Fist Tournament vydala hledat svého dědečka Eddieho Gordou; Steve Fox - britský boxer, který musel utéct z Londýna poté, co se zapletl do jistého souboje, v jehož pozadí stále Mafie, a Craig Marduk - drsný a odhodlaný rváč z Vale Tudo, odsouzený za to, že někoho nechtěně zabil při rvačce v baru, ale propuštěný díky vlivu svého patrona.

Hratelnost *T4* bude vylepšena o nové pohyby, které umožní boj v plných 360° kruzích, protichůdné pohyby, které dají nové šance bojovníkům zahnaným do kouta a také bariéry v arénách, které se mohou použít k mlácení protivníků. Už aby tu byl rok 2002. Ⓞ



Hit, nebo propadák? Zaujmu fanoušky inovace *Tekken 4*?

WOLF!

HRAD WOLFENSTEIN

Ⓐ KDY: 2002 Ⓞ KDO: BUDE OZNÁMENO ⓧ KDE: WWW.PLANETWOLFENSTEIN.COM

PRVNÍ POHLED Jak to vypadá s PS2 konverzí *Wolfensteina*?



First person střílečka s nacistickým námětem, *Return To Castle Wolfenstein* se dočká konverze na PS2. Oznámil to hlavní designér týmu Grey Matter, který má na starosti PC verzi, jež vyjde ještě letos. Autoři proslaveného prvního dílu



id Software, který na vývoj dohlíží, se údajně dohodli se zatím neznámým týmem na konverzi pro PlayStation 2.

Return To Castle Wolfenstein je pokračování hry, která je považována za dědečka first person stříleček. V roli osamělého bojovníka v ní musíte uniknout z fiktivní pevnosti nacistů, kterou hlídají nejen po zuby ozbrojení strážníci, ale rovněž zmutované kreatury. Měli jsme k dispozici hratelnu PC verzi a zaujala nás především úžasná umělá inteligence nepřátel a také velmi originální arzenál. Těšíme se. Ⓞ

Best of...

Právě jste dostali PS2? Do vaší kolekce doporučujeme následující lahůdky. Nejlepší z nejlepších.



GRAN TURISMO 3 A-SPEC

SONY

Známa závodní hratelnost vylepšená o bombastické efekty nové generace.

MTV MUSIC GENERATOR

CODEMASTERS

Skládání vlastní hudby. Slušná!

SSX

ELECTRONIC ARTS

Snowboardová zábava plná triků.

QUAKE III REVOLUTION

ELECTRONIC ARTS

Ráj pro milovníky deathmatche.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

SONY

Tu máš pěst...

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

CAPCOM

Survivalový horor se zombíky.

STAR WARS: STAR-FIGHTER

ACTIVISION

Skvělá kosmická střílečka.



Thing na PS2 ■ **MGS2** Z Konami přišla zpráva, že *Metal Gear Solid 2* bude vydán ve Spojených státech 13. listopadu. V Evropě příští rok.



PLAYSTATION 2

Dark Cloud

using that almighty... and bring them back.



English: Bez znalosti angličtiny se v této hře neobejdete. Učit se, učit se, učit se.

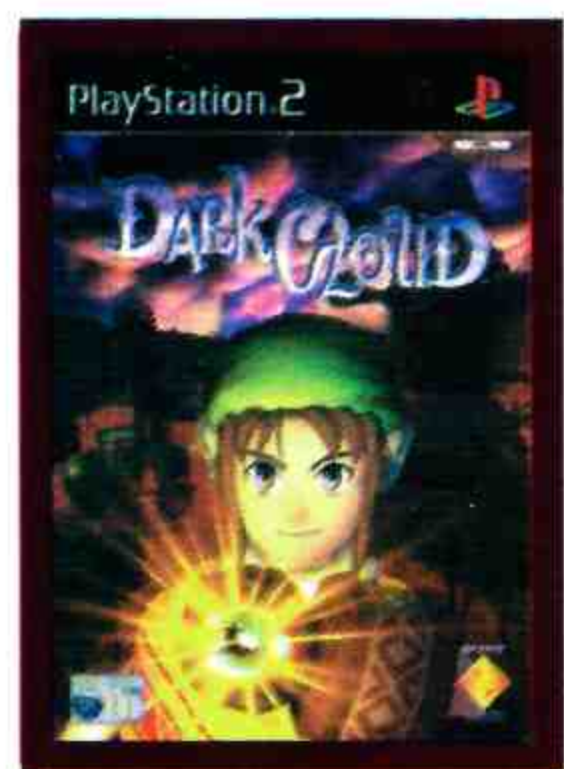
Postavy: Postavy jsou zvláštní - ani reálné, ani komiksové... Japonci se nezapřou.



DARK CLOUD

Štve tě svět? Udělej si vlastní.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **ZÁŘÍ**
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **LEVEL 5**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NÁROČNÁ**

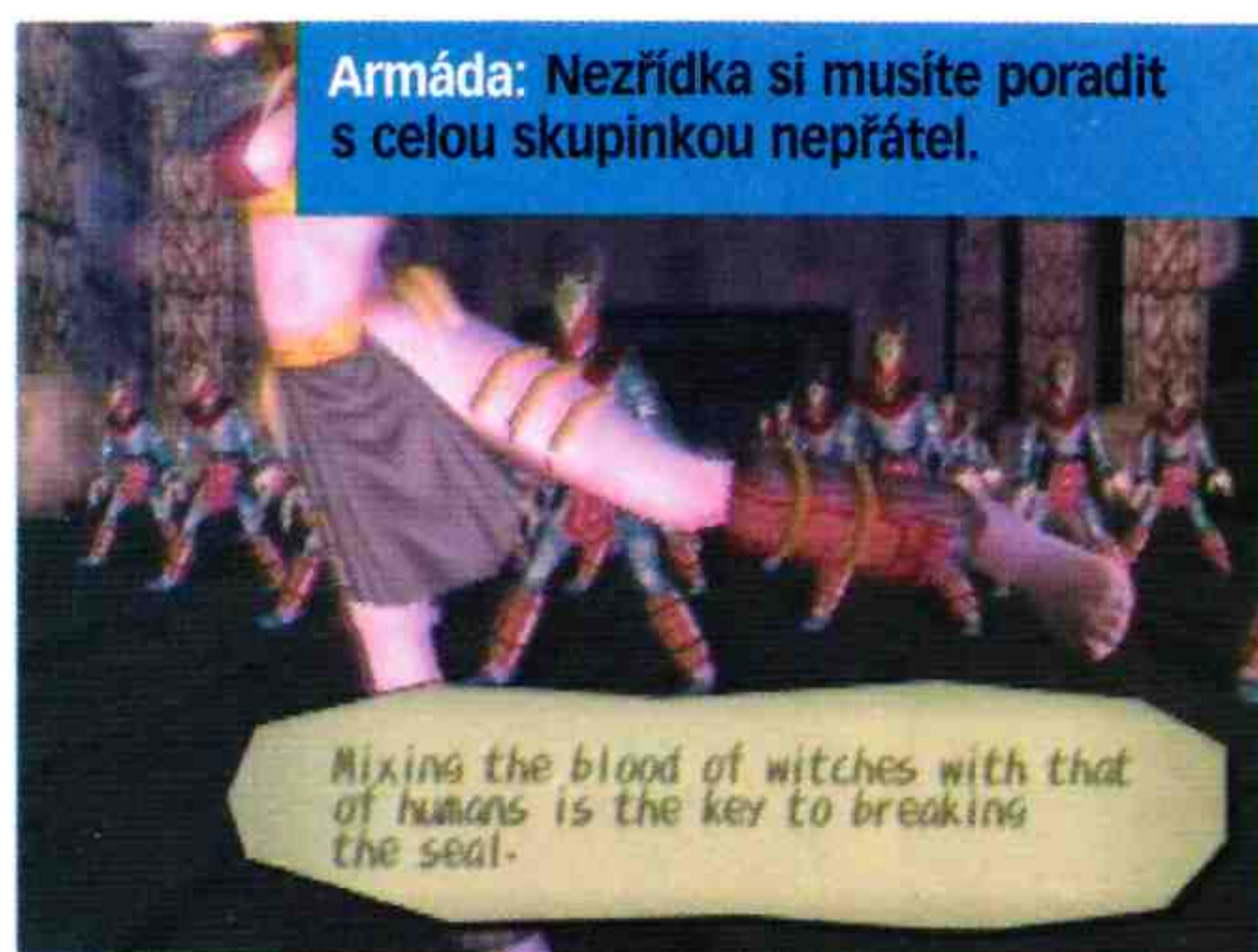
**LÍBÍ SE VÁM?
ZKŮSTE
TREBA...**

**PS1 BREATH
OF FIRE IV**
PSM41 8/10
Hodně odlišné,
ale super...
**PS2 EPHEMERAL
FANTASIA**
PSM41 4/10
Tradiční a inovativní, ale
nikoliv epické RPG.



Pomocí krve a baletu vyvolali démona. Je modrý, usměvavý a žere lidi. Na ples v opeře byste ho asi nepozvali, ale pokud jste padouch a potřebujete ovládnout nebo zničit svět, je přímo dokonalý. Ovšem takovou ničivou sílu je zapotřebí nejdřív pořádně vyzkoušet. A tak byla jako střelnice pro démonovy smrtící paprsky vybrána jedna vesnice. Ta vaše. A jak by řekl Arnold: „To neměli dělat.“

Hned poté, co celý démonův nálet skončí, a poté, co zjistíte, že tam, kde stála vaše rodná vesnice, zůstalo jen prázdné pole, se rozhodnete,



Armáda: Nezřídká si musíte poradit s celou skupinkou nepřátel.

Mixing the blood of witches with that of humans is the key to breaking the seal.

že vyrazíte do protiútoků. Dostanete instruktaž od místního mága (doprovázenou jeho vlastními, silně infantilními kresbami) a můžete vstoupit do nejbližších podzemních kobek. Je tam tma, příšery, magické meče, věci, kterými si můžete vylepšit své zbraně a nebo vám zvýší obranné schopnosti. A kromě toho všeho je tu ještě něco, co v jeskyních obvykle nebývá - kusy vaší vesnice.

Dark Cloud přichází se zajímavým nápadem, který v sobě spojuje klasické příšeropobíjející RPG s něčím jako *Sim City*. Kromě magických artefaktů a kvanta nestvůr nacházíte v podzemí i stromy, řeky, pole, mlýny, ploty, domy, kuře, moře, stavení, prostě věci, které hodný čaroděj změnil v čistou energii a tím zachránil před řáděním démona. Neptejte se mě, jak je to možné - je to prostě čirá magie. A vy ty věci máte sebrat (pomocí magického náramku, nemusíte to tahat na zádech) a po

návratu na povrch z nich postavit vesnici, takovou, jaká byla. Nebo taky úplně jinou - stačí se jen řídit přáním obyvatel a taky tím, aby to nějak fungovalo (vodní mlýn kupříkladu nemá cenu stavět na kopci). Když dáte obyvatelům všechno, co chtějí, mohou se vám zas revanžovat nějakými hmotnými dary - tu magickým kamenem, tu lepší zbraní. A navíc, až to postavíte, můžete se tím vším spokojeně projít. Tuhle možnost *Sim City* neposkytuje, co? Pukněte vzteky, PCčkáři!

Dark Cloud je na první pohled typická manga a na druhý pohled poměrně roztomilá manga. Všichni (kladasové i záporáci) jsou sympatičtí buclíci, kteří jako by vypadali z japonské mutace *Čtyřlístku*. Ovšem nenechte se zmást cukrínovou polevou - tahle hra je vás schopna vytočit stejně jako každá jiná. Souboje nejsou tahové, jak bývá u japonských her zvykem, ale ryze akční, čili se bu-

„Dark Cloud přichází se zajímavým nápadem, který spojuje klasické RPG s něčím jako Sim City.“

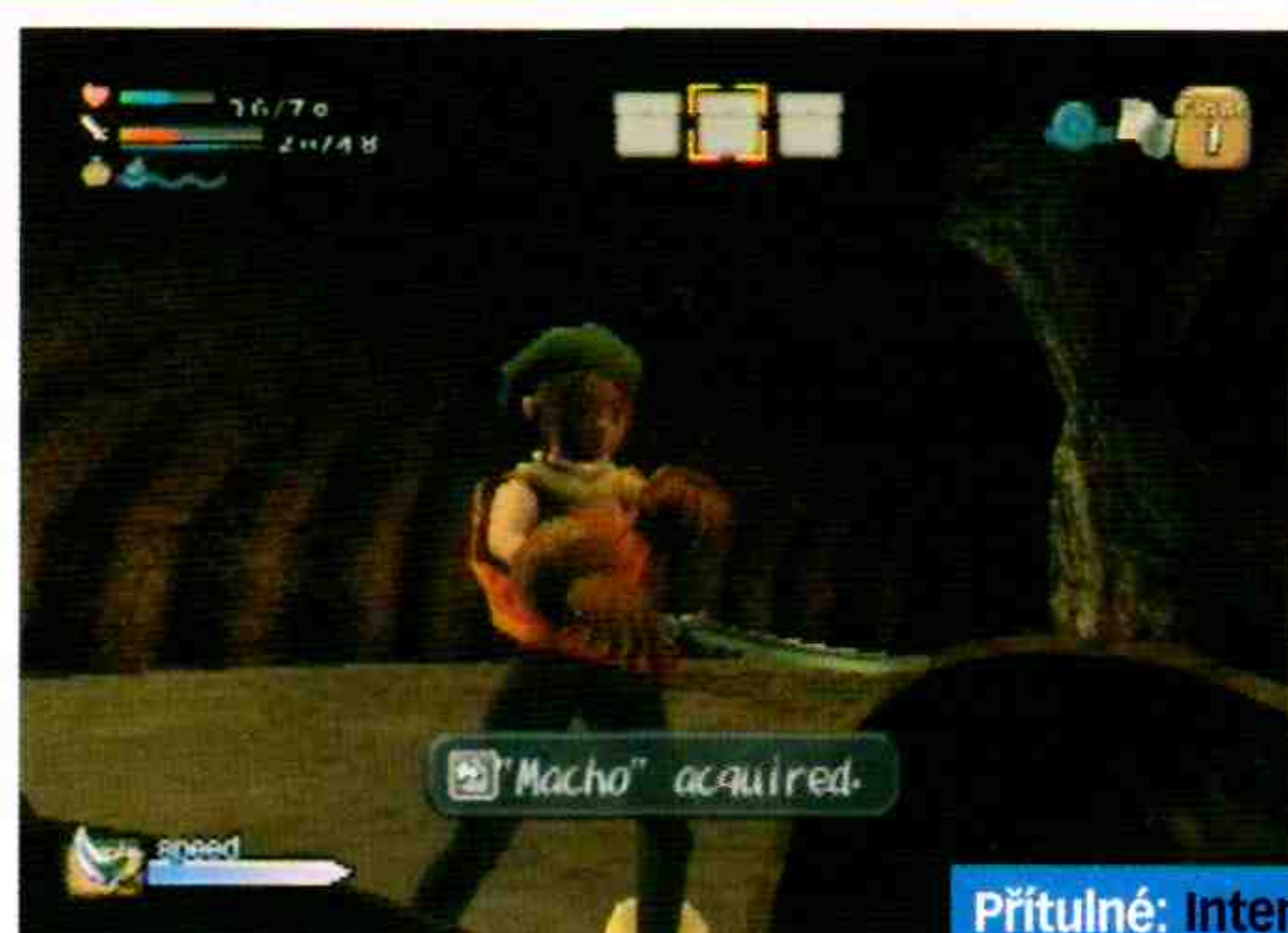
➔ **VLASTNOSTI** Hra kombinuje prvky z celé řady her různých žánrů, počínaje *Sim City* a konče *Zeldou*. ■ Zbraně můžete kombinovat s předměty a tím je vylepšovat.



Nádhera: Na některých místech je grafika doslova úchvatná a nemusí jít o pohled na západ slunce.



Dungeony: Kobky jsou náhodně generovány, takže nikdy dvakrát nevtrhnete do stejné řeky.



Přítulné: Interface je až neskutečně přítulný - všimněte si mapy napravo. Pomůže a přitom nevadí při výhledu.



Předměty: Jak vidno, v mnoha směrech je to vskutku klasické RPG.

deťe muset naučit uskakovat před rány sekerou. A protože to není jen tak a množství léčivých lektvarů je minimální, bude se na vás zubatá brzy culit jako na svého nejvěrnějšího

"U této hry stojí za to vydržet. Kdo by se nechtěl projít svým vlastním městem?"

štamgasta. A jako by to nestačilo, jako by nestačili všichni ti potvůrčí a netopýří roznášející odporné a organismus udolávající nemo-

ce, složit vás klidně může i obyčejná žízeň - pokud si včas nedáte loka z nějakého podzemního pramenu.

Vůbec je celá hra postavena tak, abyste se po hodině jejího hraní změnili v neurotické magory s tikem v oku. Nestačí jen sledovat nepřátele - musíte kontrolovat, zda vám nedochází tělesná tekutina a jestli vám nehrozí zničení zbraně (která se opotřebovává, a když ji včas neopravíte, můžete přijít o ni i o všechny apgrejdy s ní spojené). A aby byla frustrace dokonalá, tak pokaždé, když vás nepřátelé udolají, se odteleportujete ven z jeskyně (to s tou culicí se zubatou byla jen básnická nadsázka - váš čarodějnický šéf vás padnout nenechá) a celý podzemní prostor se komplet přestaví. Veškeré jeskyně jsou náhodně generovány a stejně náhodný je i výskyt padouchů. To znamená, že musíte začínat pokaždé znova... a znova... a znova... až dokud vztekle nevypnete PlayStation, nebo se to nenaучíte hrát. Naštěstí jsou ty jeskyně členěné do pater a každé patro je poměrně krátké.

Ale přesto u té hry stojí za to vydržet. Odměna za trpělivost bude sladká - kdo by se nechtěl projít svým vlastním městem?

■ Jiří Pavlovský



Popisek: Psaní popisků patří mezi nejnenáviděnější činnosti redaktorů. Není snadné jich vymyslet deset k jedné hře. Jak kdy...

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 7

Tak pěkné příšery, že je radost nechat se zabít.

● HRATELNOST 7

Chvillemi nudné procházení podzemím je vyváženo stavěním měst.

● ŽIVOTNOST 7

Na takových čtyřicet hodin hraní vám to úplně vystačí.

CELKOVĚ

Dobrý, i když ne úplně dokonale provedený nápad.

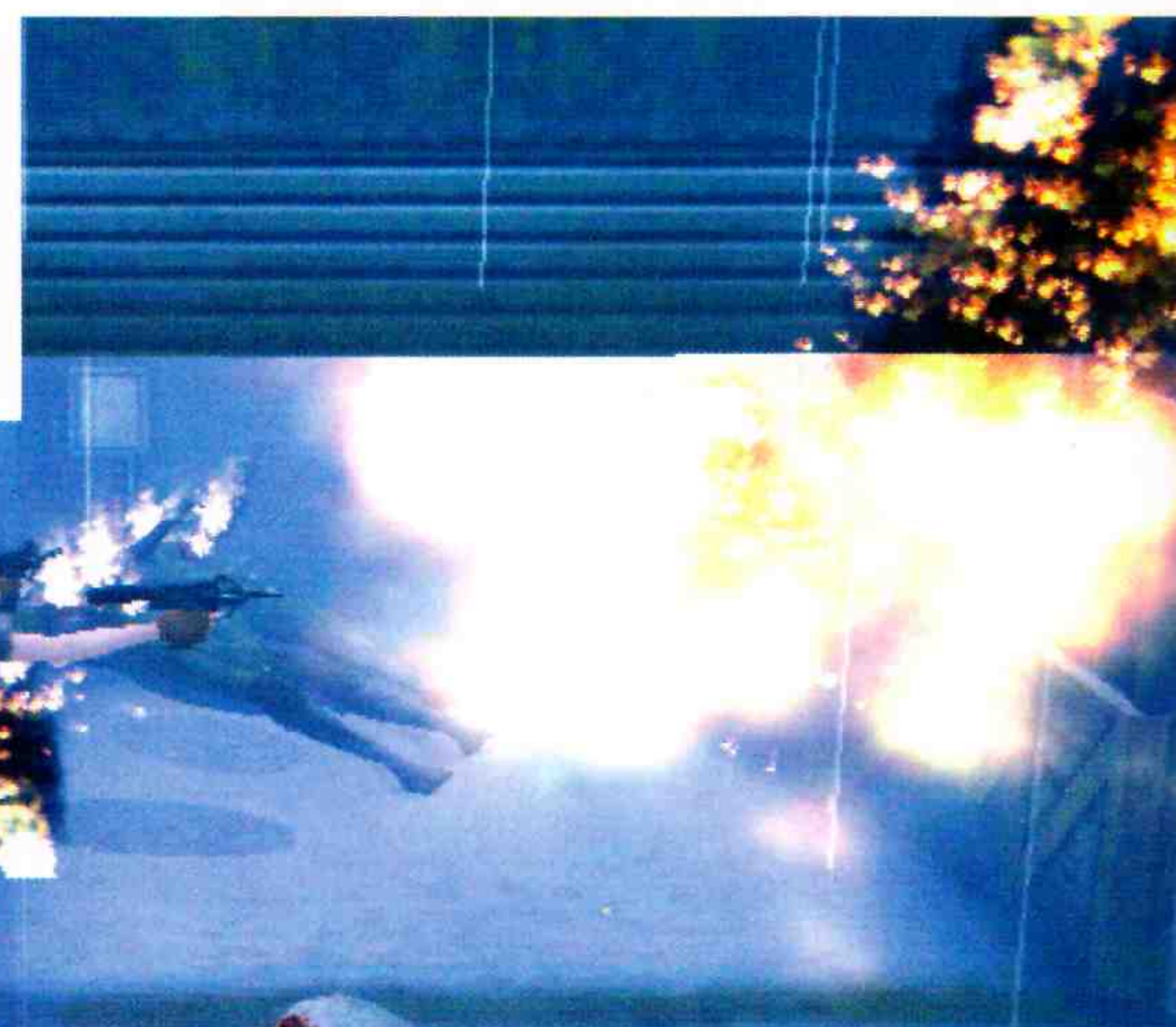
7
10



Claire je v nebezpečí: Redfieldová se vydává čelit další vlně zuřivých zombiů.



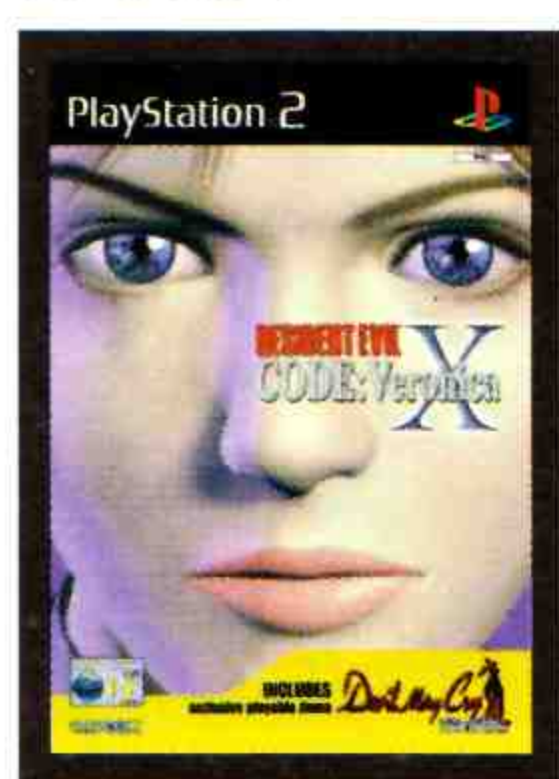
Letící oheň: Vizuálně je *Resident Evil Code: Veronica X* zatím nejlepší z celé série.



RESIDENT EVIL

CODE: VERONICA X

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **CAPCOM EUROSOF**
VÝROBCE: **CAPCOM**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **15 A VÍCE**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...**

PS1 RESIDENT EVIL 2
PSM 19/10
Krátká, ale skvělá!
PS2 ONIMUSHA
PSM418/10
Resident Evil ve středověku.

Code: VX je tady a smrt může začít řídit.



Vzhledem k tomu, že *Resident Evil Code: Veronica X* je v podstatě konverzí 18 měsíců starého titulu od Dreamcast - k němuž bylo jen přidáno pár sekvencí, zdůrazňujících její vyzáblou linii - musíme na rovinu říct, že hra nebyla nijak horečně očekávána. Ale pozor, u *Resident Evil* nikdy nepodceňujte schopnost zavrtat se vám pod kůži. *Code: Veronica X* je omračující hra a dosud nejlepší survivalový horor všech dob. Takže vítejte, tenhle masakr opravdu stojí za to.

Příběh, jehož podstatu vám vysvětlí úvodní filmový prostřih, se točí kolem Claire Redfieldové - hrdinky *Resident Evil 2*, kterou zajali v pařížském sídle Umbrella, když se pokoušela najít svého bratra Chrise, nezvěstného od chvíle, kdy se už v první hře vydal bojovat proti zombiům. Claire zůstane uvězněna na ostrově zamořeném bytostmi zmutovanými v důsledku nákazy T-Virem a musí se pustit do boje, pokusit se utéci, najít svého bratra a přitom dávat pozor, aby se

nestala culíkatou svačinkou oživlých mrtvol. To, co následuje, je skvěle napínavou odyseou, kde musíte šetřit municí, řešit hlavolamy, baštit různé rostliny a vyhýbat se zombiům. Že už jste tu hratelnost někde zažili? Ano, to souhlasí. Ale vezmeme-li v potaz zaručeně fungující vzorec *Resi*, můžeme Capcomu odpustit, že se nesnažili odbočit z téhle vyšlapané cestičky. Kromě toho, *C:VX* signalizuje několik zásadních posunů ve vývoji.

Tak zaprvé, *Resi* se rozloučila s pevnými úhly kamery a prerenderovaným pozadím. A dobrá zpráva je, že přechod k plnému 3D vůbec neproběhl na úkor grafických detailů. Takže zatím nejlépe vypadající hra *Resi Evil*? Doslova nabitá atmosférou? S opravdu filmovou kamerou? Přesně tak. Navíc se v téhle verzi můžete

„Musí se snažit, aby se nestala culíkatou svačinkou oživlých mrtvol.“

těšit na více hodin hratelnosti, než bylo zvykem v minulosti, takže vás potěší nejen kvalitou, ale i kvantitou. Ano, musíme uznat, že by ovládací systém snesl změny a je také škoda, že hra nebyla optimalizovaná pro PAL vydání. Ale i přesto je *C:VX* skvělým doplňkem série *Resident Evil* a rozhodně nejde jen o pouhý odrazový můstek pro číslo 4. ■

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

■ GRAFIKA **8**
Úžasné detaily a atmosféra.

■ HRATELNOST **9**
Typický soubor napínavé akce.

■ ŽIVOTNOST **8**
Dosud největší survivalový horor.

CELKOVĚ
Nový mezník pro celý slušně nacpaný žánr survivalových hororů.



➔ **RESIDENT EVIL** je vůbec poprvé plně 3D ■ Jako bonus můžete odemknout bitevní režim v první osobě.



Design postav je velkou předností hry - Namco tady zdárně konkuruje třeba i profíkům z Nintendo.



Čtyři zvony jsou zodpovědné za mír ve světě Lunatea. Pátý je naopak proti. Pryč s ním.

První díl byl na PSone vydán v roce 1998 a šlo o klasickou plošinovku. Namco umí!



KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

Zapomeňte na kocoura Mikeše - přichází Klonoa!

FAKTA

DATUM VYDÁNÍ:
ŘÍJEN 2001
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **NAMCO**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...**

PS1 KLONOA 1
PSM2 7/10
První díl. Paráda.

PS2 Fur Fighters
Nerecenzováno
Solidní 3D akční ploštinovka.



Klonoa. Tenhle podivný tvor podobný kocourovi s lítacími ušlapkami, schopností procházet sny a magickým prstenem (díky kterému může chytat útočníky

do silových polí a používat je buď jako zbraň, nebo jako trampolínu) zachránil svět už jednou a teď přichází čas na jeho comeback. Tentokrát ztroskotat na ostrově, na kterém se začínají čím



Ovládání je velmi intuitivní, i když to při 2D provedení nikoho nepřekvapí.

dál více roztahovat odporná monstra, a jediný způsob, jak je zastavit, je vzít duše všech zvonů na ostrově a použít je proti poslednímu, zlému zvonu. Zvláštní? Ještě bude. Klonoa totiž na cestě obtěžují (nebo mu pomáhají) bytosti, které jako by vypadly z mozku zfetovaného výrobce hraček. Salvátor Dalí by větší podivnosti nevymyslel.

Klonoa patří spolu se hrou *Tomba* k vymírajícímu druhu klasických dvourozměrných plošinovek. A sláva jim za to nastokrát. V jednoduchosti je síla, a ačkoliv uznávám kvality *Spyra*, mému primitivnímu naturelu vyhovuje nejvíce právě tenhle typ her (možná proto, že ve třetím rozměru mám mnohem menší šanci se na ty plošiny trefit). Dvourozměrné plošinovky mají většinou rychlost a spád, o kterém můžou ty třírozměrné jenom snít. Ovšem aby to hráčům nepřišlo líto, že se nemůžou hýbat do stran, hý-

„Neuvěřitelně zábavná věc se silnou atmosférou.“

be se alespoň kamera a šmejdlí kolem hlavního hrdiny jako uklízečka se smetákem. Tu příleťne blíž, tu se podívá seshora, jak se klouže vstříc poskakujícím pitvorákům - prostě, třetí rozměr vám nijak chybět nebude.

Rozdíl mezi *Klonoou* číslo jedna a *Klonoou* číslo dvě je především v grafice. Tady už člověk může jen chodit po pseudotřírozměrných cestách a kochat se. V pozadí bouří oceán, tyčí se úžasné stavby, klauni předvádějí svá čísla, krajinu zalévá déšť, či vzduchem poletuje tisíce světlušek. Už jen to je důvodem pro hráče, aby se dostal o kus dál a zjistil, čím ho tvůrci v dalším levelu překvapí a jaké výplody geniálně chorých mozků tam na něj čekají. ■

Jiří Pavlovský

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA 9**
Úžasné nápaditá a prokreslená.

● **HRATELNOST 8**
Celkem snadné, ale má spád.

● **ŽIVOTNOST 8**
Můžete se kdykoliv vrátit.

CELKOVĚ

Poměrně jednoduchá hra se skvělými nápady a nádherným grafickým zpracováním.



➔ **VLASTNOSTI** Skvělé kamerové efekty ■ Dramatická akce plná překvapení.



NBA STREET

FAKTA

DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI
VYDAVATEL: EA SPORTS
VÝROBCE: EA SPORTS
VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ
POČET HRÁČŮ: 1 AŽ 2
ANGLIČTINA: NEPOTŘEBNÁ

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 NBA HOOPZ

PSM37 7/10

Solidní arkádová košíková na PSone.

PS2 NBA LIVE 2001

PSM36 7/10

Jediný seriózní basket na PS2.

Hele mladej, padej na ulici, tady nemáš co dělat...



Ne. Tohle není typický kšeft EA Sports. Pozornost k detailům minimální, soupisky nepodstatné a chybí i hloupě přesné pohyby hráčů. NBA

Street není typická basketbalová hra. Snaží se vrátit sport zpátky do ulic a užít si trochu randy. A to vše s oficiální licenci a taškou basketbalu, Michaela Jordana. Kořeny se nezaprou.

Tak předně, hraje se tři na tři. A nikoliv v klimatizované hale, ale na pláži, na ulici nebo třeba v parku. Za normální koš máte jeden bod, za úspěšný hod z dálky dva. Fauly jsou součástí taktiky a zůstanou nepotrestány. Víteží tým, který jako první dosáhne 21 bodů. Byly zkrátka odstraněny všechny zpomalující elementy a výsledkem je akce plná okázalých smečů bez nudné taktiky. NBA Street je prostě takový fast food basketbalu.

Hra jednoho hráče bohužel není tak zábavná, jak byste mohli čekat. Vyberete si



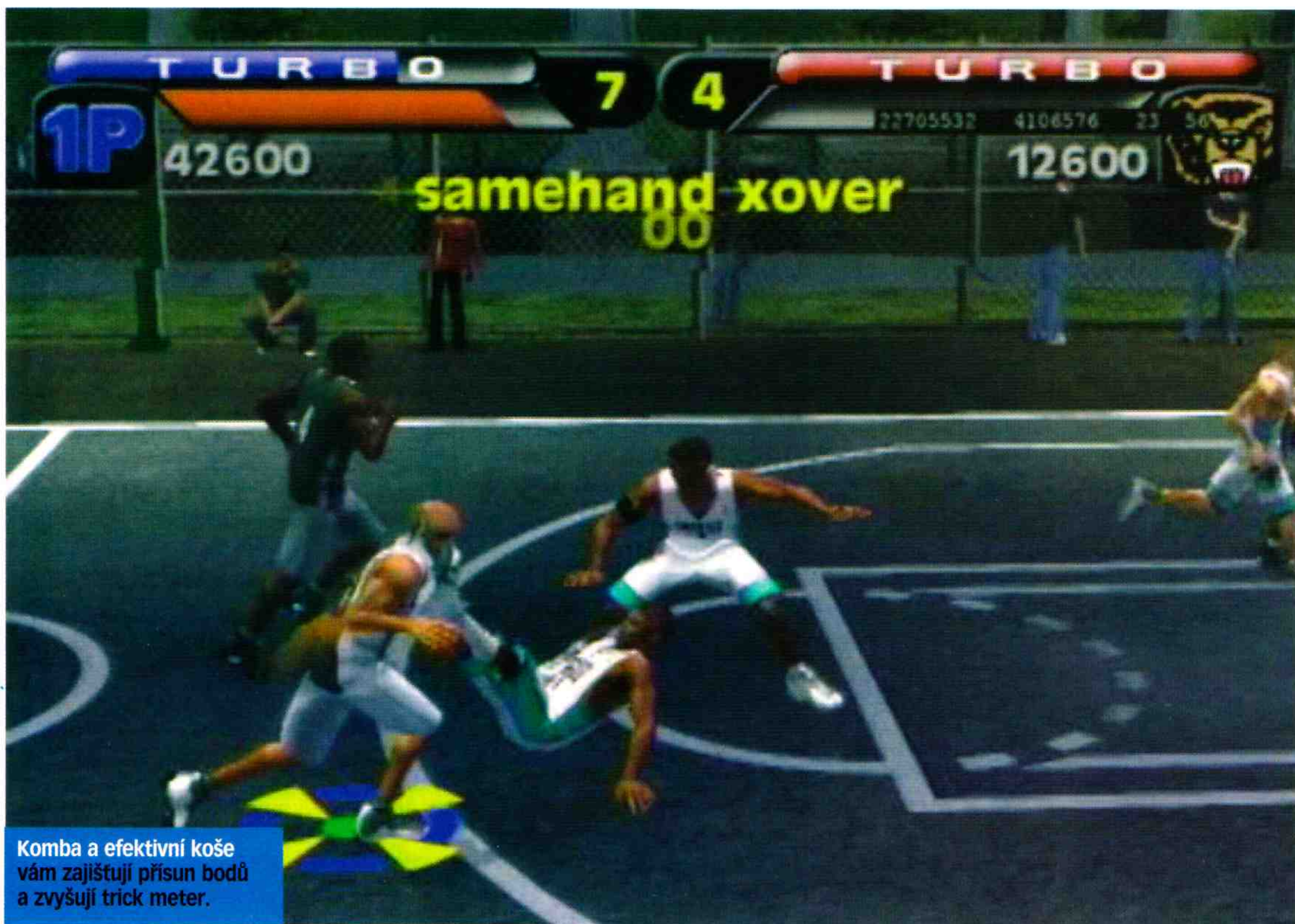
Stejně jako ve skutečném basketbalu - hru vyhrává v první řadě kvalitní obrana (a vysocí hráči).

chlapíka z některého z týmů NBA a postupně se v soubojích zlepšujete, přičemž si dokonce můžete vytvořit vlastního borce. V případě úspěchů můžete získat další hřiště, bonusové hráče nebo cheaty, ale i když hra má jistou žebříčkovou strukturu, postrádá skutečnou výzvu v podobě turnaje nebo ligové soutěže.

O mnoho lepší je to při hře ve dvou, kdy je podstatné spíše dění na hřišti. A to je obvykle svižné, zuřivé a okázalé. Vzhledem k tomu, že jde o pouliční basket, je důraz kladen na předvedené triky než na dosažené skóre. Čím efektivnější smeč nebo třeba jen ošálení protihráče, tím lepší je vaše bodové ohodnocení, které pak můžete použít na speciální hod. Celé to ovládání je na jednu stranu velmi jednoduché, ale chcete-li se dostat na špičku, musíte se naučit velmi náročné kombinace a dokázat je používat ve správný okamžik. A tohle učení, byť částečně metodou pokus-omyl, je na hře ohromně zábavné.

Ačkoliv tedy NBA Street není stejný kalibr jako výtečné SSX, nabízí vynikající zábavu. Vystříhnout perfektní kombo je však zajímavé hlavně proti kamarádovi, bezduchá PS2 ho neocení.

■ Jan Modrák



Komba a efektivní koše vám zajišťují přísun bodů a zvyšují trick meter.

VLASTNOSTI: Oficiální licence všech týmů NBA. ■ Celá řada bonusových hráčů s Michaela Jordana v čele.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 6

Pěkné animace, občas to trhá.

● HRATELNOST 7

Postrádá taktiku a více voleb.

● ŽIVOTNOST 6

Ve dvou hráčích vydrží dlouho.

CELKOVĚ

Na první pohled zajímavý, ovšem celkově spíše průměrný arkádový pouliční basket.

6
10

EXTREME G3

Konečně slušná konkurence pro *Wipeout*.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ■ CENA 1990 Kč ■ VYDAVATEL ACCLAIM

V budoucnosti křižovatky nebudou. Díkybohu.



Od samého počátku je jasné, že je *Extreme G3* hra vyleštěná a doladěná a že si hodně vypůjčila od série *Wipeout*. Stylové fonty

a menu, nadupaný soundtrack, uhlazený moderní design, futuristické tratě, zbraně... to všechno už jsme viděli v klasice od Psygnosis. Ale nevádí, protože *Extreme G3* si z DNA *Wipeoutu* ukradla přesně to správné množství, které navíc zkombinovala s vlastními původními myšlenkami.

Rychlost a atmosféra hry je úchvatná. Rozdíl oproti *Wipeoutu* je chování motorky - během pár vteřin překonáte bariéru zvuku, nebo alespoň rychlost, kterou jste dosud znali jen ze závodů F1. A to jste teprve v první ze čtyř rychlostních kategorií.



A maminka prý, že je Jawa 350 nebezpečná. Pche.



Rychloměr raději nepozorujte, nebo se vám udělá nevolno.

Deset nádherných tratí rovněž vysálo všechno, počínaje *Blade Runnerem* a *Pátým elementem* a konče *Dobyvateli ztracené archy*. Okruhy jsou plné nádherných ramp, loopingů, tunelů či obyčejných zatáček, které často přichází v nejméně očekávaný okamžik. Abyste je zvládli, budete jimi kroužit stále dokola, což je koneckonců nutné i vzhledem ke struktuře hry a velmi hbitě stoupající obtížnosti.

Hra vás zkrátka příjemně překvapí tratěmi, šílenou rychlostí a skvělými zbraněmi. ■

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

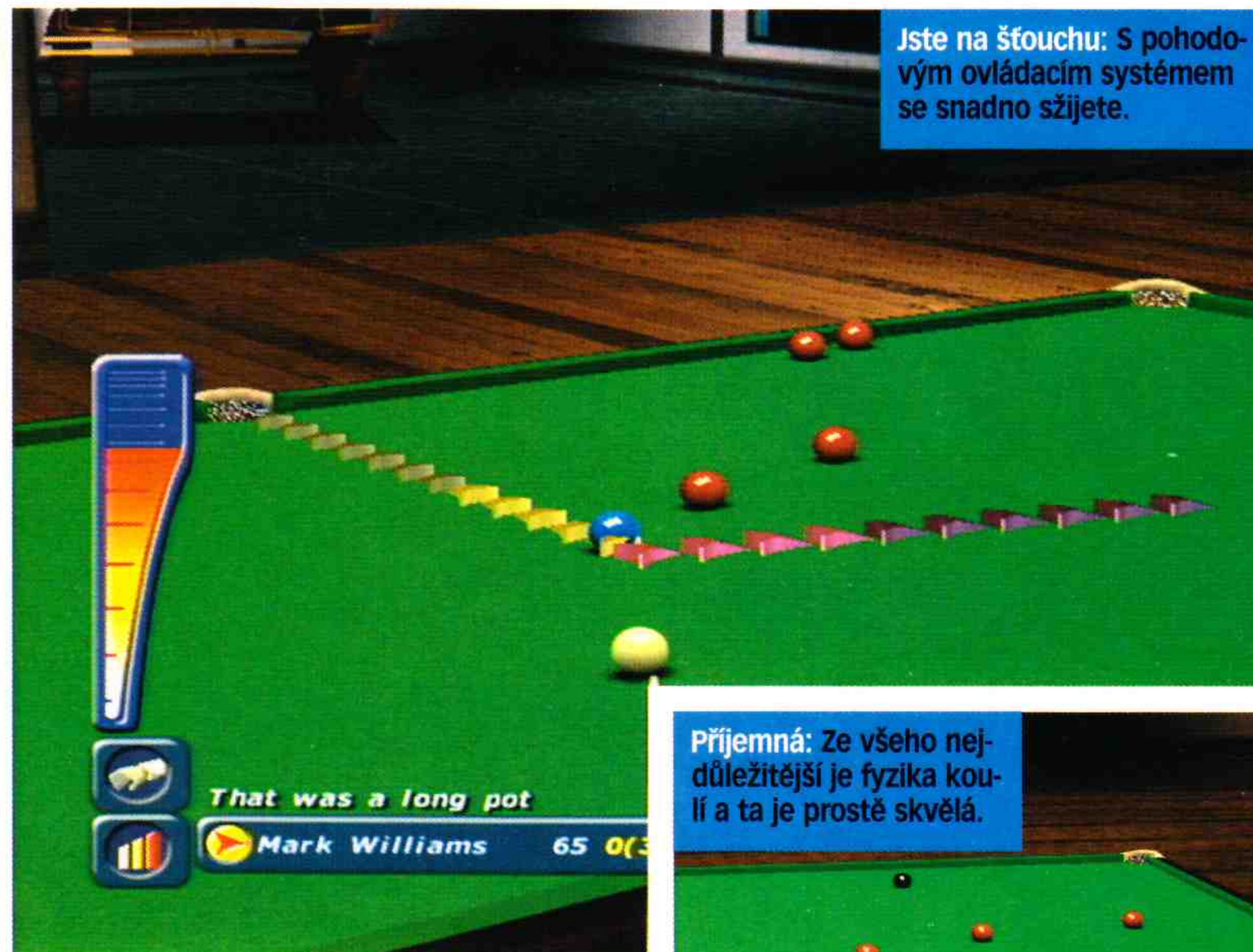
Umíte-li si poradit s vyšší obtížností, budete se bavit.

7

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2002

Ujetý kulečník? Ne tak docela, tady jsou koule vážně kulaté...

FAKTA DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ■ CENA 1990 Kč ■ VYDAVATEL CODEMASTERS



Jste na šfouchu: S pohodlým ovládacím systémem se snadno sžijete.

Příjemná: Ze všeho nejdůležitější je fyzika koulí a ta je prostě skvělá.



Možná ty vesty. Možná spojitost se začouzeným vzduchem pánských klubů. Ale ať už je to cokoliv, kulečník představuje pro

spoustu lidí problém v image. A to je škoda, protože ať už ve skutečnosti nebo na konzole si s ním může každý, kdo má palec stojící proti ostatním prstům, docela užít.

Codemasters na tento fakt nebrali ohled a pustili se do dalšího dílu loni nadšeně přijaté WCS. Grafika, pravda, není žádný nevídaný zázrak a na větší vzdálenost kamery od dění na stole, než známe třeba ze hry *Jimmy White's Cueball*, si také budete muset chvíli zvykat. Nicméně skvěle autentické zážitky, které WCS 2002

přináší, jí zaručí úspěch. Fyzika koulí je dokonalá a nad skvělým ovládacím systémem, který příjemně naladí začátečníky a ostříleným hráčům dá dostatek prostoru, aby si vylepšovali své umění, člověk jen valí oči. Vývojáři věnovali velkou pozornost i AI soupeřů a s velkou péčí přenesli na virtuální stůl veškeré nuance, které se objevují ve hře takových mistrů, jako je Stephen Hendry a Ronnie O'Sullivan.

V případě *World Championship Snooker 2002* asi nejde o nijak průkopnický titul, ale v rámci svého oboru patří k tomu lepšímu. ■



Z kapsy: Grafika není žádný zázrak, ale hratelnost je jedna báseň.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Autentické ztvárnění skutečné hry a navíc velice hratelné.

8

Pomsta

č

t

e

n

á

ř

ů

TEXTOVKY

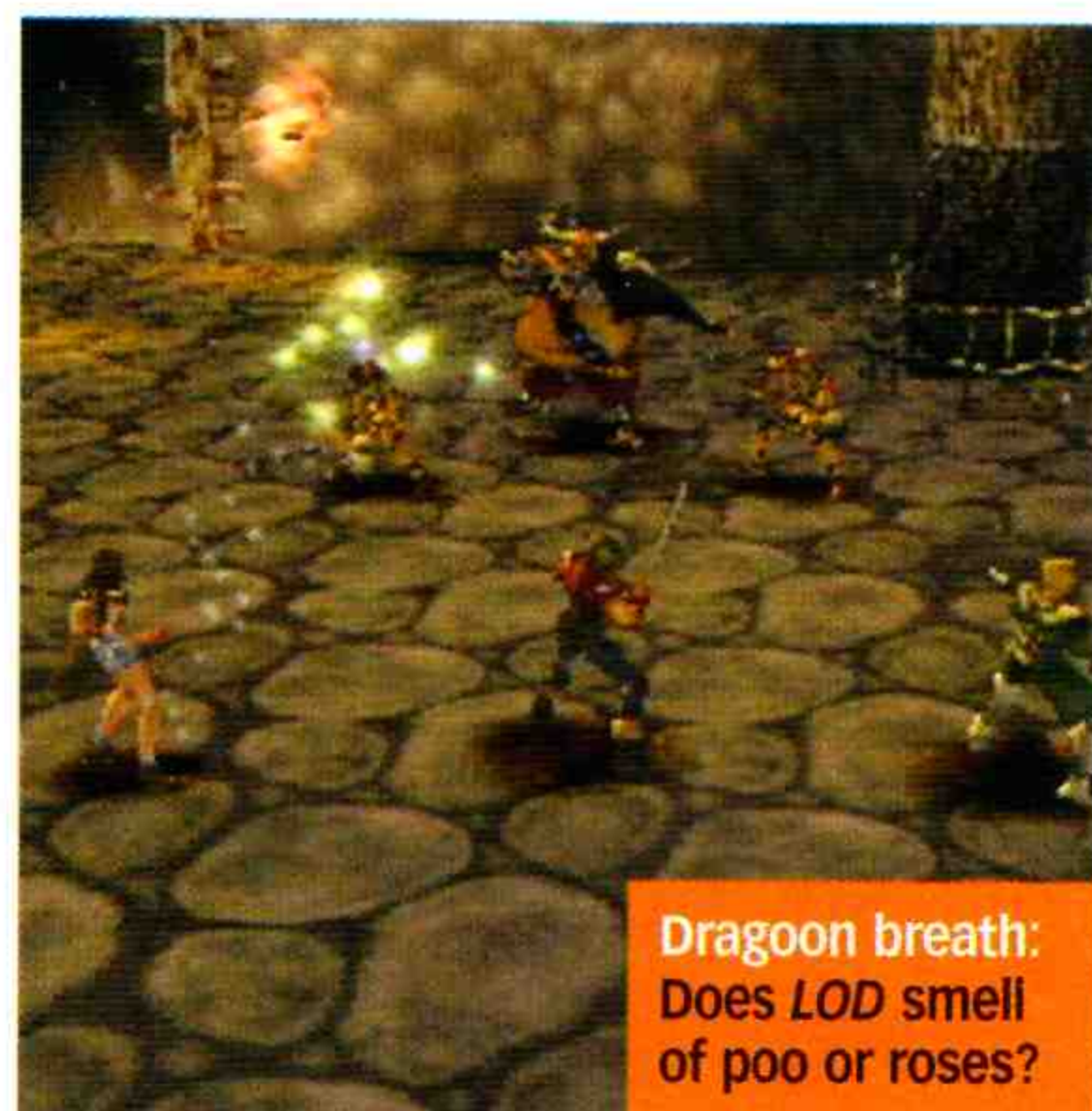
*0777 074076

Pošlete nám recenze v smsce!

PSM vstoupilo do ery moderních způsobů komunikace. Ano, koupili jsme si mobil. A chtěli bychom, abyste nam posílali recenze na nejnovější hry v rozsahu 160 znaku, tedy jedné smsky. Proste stručne a vystizne, nejlepší z nich budou otisteny ;-)

*Pozor, toto číslo je určeno jen pro textové zprávy, a nikoliv pro oplzlé telefonáty!!

PSM se milí? To není možné. Můžete rvát, rádit a vztekat se a nebo nám napsat a od srdce říct, co si myslíte.



Dragoon breath: Does LOD smell of poo or roses?

LEGEND OF DRAGOON

Recenzoval:

Jiří Pavlovský

„To není RPG, jenom bečka. Nedá se srovnávat ani s hořčicí. Je to špatná fotokopie Final Fantasy a fanouškové RPGček od Square se mohou právem cítit dotčeni.“

PSM35 7/10

TREFA DO ČERNÉHO

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

PSM40 6/10

Lee Hall

Jako velký fanoušek filmů jsem se opravdu těšil na hru *Evil Dead*, ale nejdřív jsem čekal na vaši recenzi. I když jste jí nedali zrovna příznivé skóre 6/10, je to víc než průměr, a tak jsem se vypravil do obchodu, abych si ji koupil. CO JSTE SI KSAKRU MYSLELI? Vždyť je to ubohá hromádka hrošího hnoje. Ovládání je nejhorší, co jsem kdy zažil. Náhodní nepřátelé útočí na-prosto nelogicky a jsou pomalí, těžkopádní a otravně se znovu uzdravují. Kdybyste se na to koukli trochu blíž, nemohli byste jí dát víc jak 1/10 a to je ještě hodně štedré.

 Jan Tříška,
Aš

Co jsi zač, Honzo? Pokud se vydržíš soustředit aspoň trochu déle než dvouleté batole, pak bys mohl vědět, že trocha trpělivosti se vždycky vyplatí. Pokud (jak říkáš) jsi opravdový filmový fanoušek, stejně jako my, budeš slintat nad novými Bruceovými poznámkami. Myslíme, že skóre 6/10 je naprosto zasloužené. Chyby jsou chyby, ale tyhle rozhodně nezakryjí jinak docela slušnou hru.



Vaše názory:

Legend Of Dragoon jsem si koupil a zahrál a teprve pak jsem se dostal k vaší recenzi v *PSM35*. A musím říct, že mě mrzelo, když jsem se dočetl, že ji považujete jen za lacinou napodobeninu série *Final Fantasy*. To NENÍ pravda. Hrál a dokončil jsem všechny hry *Final Fantasy* a musím říct, že mě *LOD* zaujala nejvíc.

Grafika je mnohem lepší než ve *Final Fantasy*, hratelnost skvělá a postavy přesně odpovídají tomu, co byste tak asi mohli chtít v RPG vidět. Myslím, že byste se měli nad hodnocením 7/10 u téhle hry hodně a dlouho zamyslet. *Final Fantasy* je s... a *Legend Of Dragon* by měla dostat 9/10.

 David Koutský
e-mail

Normálně recenzím od toho podivína, kterému říkáte Jiří Pavlovský, věřím, ale musím se pozastavit nad jeho recenzí *Legend Of Dragoon* v *PSM35*.

Hra sice možná nedosahuje vysokého standardu série *Final Fantasy*



od Square, ale já ji považuji za velice slušný RPG počín a hrát ji mě víc než bavilo. Jsou tu rozsáhlé světy na prozkoumávání, zástupy slušných hratelných postav a spousta napínavých kouzelnických bitev, co víc může takové RPG chtít? Je rozhodně lepší než žvanění ve *Wild Arms* a měla dostat aspoň 8/10.

 Honza Mrazík
Teplíce

POSLEDNÍ SLOVO

Nejste jediní, kdo si stěžuje na kopačky, které *LOD* dostala, a zdá se, že spousta zatvrzelých fanoušků RPG si tuhle nevázanou adventuru zatraceně užívá. Holt proti gustu - ostatně, anglická redakce dala *LOD* dokonce jen 5/10. Argumenty jsou celkem solidní, ovšem zkazili jste si to hláškou „*Final Fantasy* je s...“ Na které planetě žiješ, Davide?

SILENT HILL

Recenzoval:

Jiří Pavlovský

„Skvělá adventura od Konami, která se stane novou definicí žánru. Je ještě děsivější než *Resident Evil* a sugestivnější než *Tomb Raider 3* a mezi hrami bude představovat mezník. Jedna z nejpůsobivějších her, které kdy byly vytvořeny.“

PSM17 10/10

Přihod: Hra *Silent Hill* je pro některé z nás příliš hrůzná.



Vaše názory:

Opravdu si myslíte, že by se na PlayStation měly objevovat hry jako *Silent Hill*? Baví mě hrát hry stejně jako kohokoliv jiného, ale děs a hrůza některých scén v téhle hře na mě byly moc. Kdyby se dostala do ruky malým dětem, které by ji hrály potmě bez dohledu rodičů, mohlo by to na jejich psychice zanechat trvalé následky. Myslím, že hry s věkovým omezením nad 18 let byste měli z vašeho magazínu v zájmu zdraví našich dětí úplně vypustit.

Alena
Mladá Boleslav

Mohli byste, vy idioti, už konečně přestat opěvovat kvality téhle hororové hry *Silent Hill*? Nemůžu uvěřit, že jste té hnusné odpornosti dali 10/10. Měla jsem tu smůlu, že jsem hru hrála až do samého závěru a popravdě řečeno mě úplně odrovnala. Zaprvé z ní můžete mentálně onemocnět. Zadruhé vám s radostí věnuji 1 milion korun, když mi od začátku do konce předložíte všechny detaily zápletky. Zatřetí, proč Harry vůbec používá zbraň, když může lidi zabíjet svou deformovanou obří rukou?

Jak zápletky, tak scény se mění téměř náhodně a nepřátelé, které máte likvidovat, jsou jen ubožáci. Musím



říct, že za nejlepší hru, kterou jsem kdy hrála, považuji *Metal Gear Solid*, ale *Silent Hill* je jen hromádka trusu na kraji playstationového chodníku, přestože ji vytvořili ti samí velcí Konami. Céděčko teď používám jako podložku pod nápoje, což je mnohem lepší využití. Myslím, že ten, kdo hru udělal, by měl být zastřelen; vyzkoušejte si ji sami, já se při ní ani chvilku nebavila. Bylo to prostě jen hrozné. Děkuji.

Petra Vyskočilová
Praha

POSLEDNÍ SLOVO

Petro, tvrdíte, že jste hrála celou hru a ani chvilku se nebavila? Tak proč jste toho proboha nenechala? Nicméně, prostě nemáte pravdu. *Silent Hill* je skvělá hra a hodnocení 10/10 je naprosto spravedlivé, i když očividně ne pro takové jako vy.

K poznámkám Aleny, děti sledují po večerech děsivé filmy a seriály, které jsou stejně hororové jako tahle hra. Nemluvě o zábavných show typu Silvestr 2000. Ale dost ironie, jinak s vámi souhlasíme - *Silent Hill* nepatří do rukou dětí. Na to musí dohlédnout rodiče, ne my.

BLÁZNŮV KOUTEK

ARMY MEN SALUTE

Pročpak se navážíte zrovna do hry *Army Men*? Copak jste snad banda ňoumů, kteří si to neumějí rozdat v pořádné bitvě?

Je to zábavná hra a jsou v ní zbraně, spousta zbraní. Vojáci jsou navíc umělí, takže nikoho nic nebolí na rozdíl od skutečných válek. Jestli ještě uslyším nějakou kritiku, hodlám na vás, vy zelenáci v PSM, podniknout útok.

Karel Polák
Vyškov

Ach drahý Karle, vy jste očividně ještě nikdy neviděl slušnou vi-



deohru, když obhajujete tuhle chudinku, která vám při přehlídce klidně vrazí bajonet do zadku. *Army Men* je prostě nepoučitel-ná série špatných her a ti, kdo je podporují, by měli přijít o všechna herní vyznamenání. A na tom si stojíme.

SPIDER-MAN

Recenzoval:

Dan Mayers

„První opravdu úspěšná hra se superhrdinou. Když se tak houpete na laně a odkrýváte různé vrstvy a úrovně podvodů se sarkastickými poznámkami, připadáte si sami jako náš prostořeký přítel Spidey. Dobře se hraje i podruhé a potřetí, ale samotná adventura mohla být delší.“

PSM30 9/10

Vaše názory:

Proč jste proboha dali *Spider-Man* 9/10? Vždyť je to NEJLEPŠÍ hra, která kdy (kromě MGS) PlayStation poctila, čistá poezie pohybu. Kritizujete hru za nedostatek příležitostí k tajným útokům. Ale dost často tu přece dojde třeba k situaci, kdy uvidíte nepřítele, jak hlídá na střeše, a většinou na budovu máte přístup z různých úhlů, takže můžete jít jinudy a nepřítele překvapit. Takové zážitky vám kromě MGS nedopřeje žádná jiná hra.

Spider-Man se MGS vyrovná ve všem, kromě zabíjení. Podle mě jsou souboje se Rhinem, Mysterie a Dr Octopusem stejně vzrušující jako porazit Snipera, Wolfa nebo Metal Gear.

Všechny tyto důvody plus skvělá grafika a fyzika mě utvrzují, že by si *Spider-Man* zasloužila 10/10. A jestli ne, můžete mi vysvětlit proč? Jediný nedostatek, který na ní vidím, je, že je příliš krátká, ale jak jste i vy uvedli v recenzi, člověk ji klidně může hrát víckrát. Prosím, prosím, prosím, dejte *Spider-Man* hodnocení, které si zaslouží.

Marián
Košice

POSLEDNÍ SLOVO

No tak, nemyslete, že je to tak trochu hnidopištví? 9/10 všichni považují za skvělé hodnocení a recenzé na tenhle pavoučí zážrak pělá samou chválu. Když se podíváte do rubriky Best of... v čísle 40, uvidíte, že jsme *Spider-Man* ocenili jako třetí nejlepší plošinovku všech dob. Není to snad pro Sideyho spravedlivé vyznamenání?

PIŠTE...

Breath Of Fire IV: Konkurence Final Fantasy, nebo nuda? ● **Championship Surfer:** Chytla vlnu, nebo se utopila? ● **Alone In The Dark IV:** Dobrá konkurence pro Resident Evil, nebo snad k smíchu? ● **C-12 Final Resistance:** Jedna z mnoha, nebo snad patří mezi špičku? ● **Pište na adresu:** PlayStation Magazin, P.O.Box 182, Praha 7, 170 04, nebo pište SMSky!

**DOPISY**

Nad dopisy čtenářů



- **Tradiční pošta:** Oficiální český PlayStation Magazín, P. O. Box 182, 170 04 Praha 4
- **Vesmírná pošta:** janm@omegagroup.cz

Listárna

Země je kulatá, bůh není všemohoucí a my máme nový design. Každý den s napětím očekáváme vaše různé dopisy. Kritizujte nás, chvalte nás, haňte nás, kopejte do nás. Jen pak se zlepšíme...

SPIDER-MAN

Jak jste mohli věnovat tolik stránek *Spider-Manovi*? Myslím ten komiks!? Časopis si nekupuji proto, abych četl, co čtou malé děti - viz Čtyřlístek a jiné. Také nevím, kdo si koupí projektor za sto tisíc, místo toho jste mohli zrecenzovat víc ovladačů, karet apod.

A jak to, že je ten obal na CD tak velký? Do klasického obalu na CD se nevejde a víc ustříhnout nejde.

Martin z Českého Těšína

Spider-Man je jednou z nejlepších her posledního roku a svůj prostor si u nás určitě zaslouží. Nešlo zdaleka jen o pouhý komiks - chtěli jsme sice čtenářům přiblížit komiksovou atmosféru tohoto superhrdiny, ale zároveň jsme většinu textu věnovali představení chystané hry. Recenze projektoru byla pochopitelně jen jakási lahůdka.

Potisk CD je určen pro obal velikosti singlu. Tyto obaly jsou běžně k dostání. **PSM**

ZÁPAS SNŮ

Hned na úvod bych ráda poděkovala firmě Sony. Mám pro vás krátký příběh - asi před rokem a půl jsem byla v jednom větším obchodu s CDčky, kde byl i stojan s PlayStation. Hodně jsem o ní slyšela, ale nikdy jsem to sama nezkusila, tak jsem si řekla, proč ne - byla tam tuším *FIFA 2000* a chvíli mi trvalo, než jsem se jí dostala pod kůži. Naštěstí ke mně po chvíli přistoupil příjemný mladík a předvedl mi pár rafinovaných kliček a pohybů. Za chvíli už jsme hráli proti sobě - jeho mínění o ženách s ovladačem v ruce asi nebylo moc vysoké, ale když jsem ho rozdrtila 5:2, uznal, že jsem lepší. Vlastně mě pozval na večeři. Tohle všechno se událo před 18 měsíci a teď jsem šťastně zasnoubená. Je pravda, co se říká: nikdy nepodceňujte sílu PlayStation. Díky!

Lenka z Prahy

Možná budete překvapeni, ale tento dopis vehnal slzy do očí i takovým

DOPIS MĚSÍCE

Breath Of Fire: RPG jsou tradičně hrami, který vydrží nejdéle. Znamená to však, že jsou to automaticky lepší hry než například adventury? Jak kdy a jak pro koho...



NA VELIKOSTI NEZÁLEŽÍ

Píšu vám ohledně délky her. Myslím, že lidé hry neberou tak, jak by měli - jsou prostě jednou z mnoha součástí zábavní branže a je třeba si uvědomit, že celá řada jiných forem zábavy trvá nesrovnatelně méně. Jeden fotbalový zápas trvá zhruba dvě hodiny (a lístek stojí čtyři stovky), koncert oblíbené kapely přibližně stejně (a lístek často ještě více), nemluvě o filmech (kino je ovšem přeci jen levnější).

Videohry naproti tomu vydrží vždy déle. Umožňují nám tvořit vlastní hudbu, stát se akčním hrdinou nebo se postavit do útoku oblíbeného fotbalového týmu. Pokud jde tedy o čas, ve srovnání s ostatními formami zábavy nejsou hry nijak zvlášť drahé.

Jinak se mi líbí váš nový design a nové rubriky, předvším recenze hardware.

Robert Miller, via e-mail

O ceně už jsme dlouho nepsali. Robert sice uvedl pár férových důvodů, ale stejně si myslíme, že nejde o délku, ale o obsah. Některé hry jsou krátké, jiné dlouhé a některé můžete hrát donekonečna. Ale není to vždy přesné měřítko kvality - tříhodinový film také není zaručeně lepší než film běžné délky. **PSM**



WSPC: Jedno z největších překvapení posledních měsíců. Příjemné, samozřejmě.



tvrdákům, jako je Jirka Pavlovský, který je jinak proslulý tím, že na sobě kromě opilosti nikdy nedá nic znát. Má ještě někdo podobný příběh? Rozvedl se někdo kvůli *Gran Turismu 2*? Chceme to vědět... **PSM**

KOMBO

Chtěl bych se zeptat, jestli by mi na mé PlayStation fungovala hra *Final Fantasy Tactics* koupená v Americe.

Dále bych vám chtěl poděkovat za Ligu mistrů. Konečně můžu sám sobě i svým spolužákům dokázat, že jsem herní bůh a nikdo s tím nic neudělá. Dali jste tam soutěž o největší kombo v *Hoffmanovi* - udělal jsem 400 tisíc, chci to vyfotit a pokazil se mi foták... nevádí, zkusím to příště.

Nechápu lidi, co říkají, že je *Hoffman* blbost. V čem jsou lepší skejty než BMX?

Martin Bušík, Krnov

Ne. Hry koupené mimo Evropu vám v PlayStation nebudou fungovat. Je fakt, že kvůli tomu přicházíme o možnost zahrát si celou řadu skvělých her, ale takový je život.

Jsmo rádi, že jste z Ligy mistrů nadšení, a vypadá to, že nejste sám. Zpočátku nebyla účast valná, ale nyní nám kupu videokazet připomíná Everest. Při snaze o dosažení vrcholu zahynulo pod lavinami několik našich redaktorů, další jsme neviděli už celé týdny... **PSM**



NĚMČINA

Jsem fandou PlayStation, ale zdá se, že mám smůlu - ve škole jsem se nenaučil anglicky, ale německy. Všechny hry tu vychází v angličtině, ale já jim ani trochu nerozumím. Jak mohu hrát RPG či adventury? Je to nefér - v jakési statistice jsem se dočetl, že němčinu mezi Čechy ovládá stejný počet lidí jako angličtinu.

David Vojtěch, Kralupy

Ano, je to smůla. Stejně jako v ostatních malých teritoriích se i u nás distribuují výhradně anglické verze. Některé hry však nabízí více jazyků - sledujte obal hry nebo se zeptejte prodejce. Jinak samozřejmě nezbyvá než vyrazit do Německa či Rakouska, ale upo-

zornujeme, že ani tam nejsou všechny hry lokalizované. **PSM**

PIŠTE...

- **Fotbalové hry**
Může *David Beckham Soccer* nebo *FIFA 2002* překonat výtečnou *ISS*?
- **Vzrušující hry**
Na co se nejvíce těšíte? *Syphon Filter 3*, *Tony Hawk's 3*, *Harry Potter*?
- **Naše nové recenze**
Souhlasíte s naším hodnocením? Nebo jsme vedle jak ta jedle?

Vševěd z PSM

NEBOJÍME SE PRAVDY A ODHALUJEME ODPOVĚDI NA VAŠE NEJTEMNĚJŠÍ OTÁZKY..

Nemáte tam nějaké zprávy o *Medal Of Honour 3* nebo *Colin McRae Rally 3*? Jsou to fakt super hry!

Petr z Domažlic

Zatím nic. *Colin McRae Rally 3* byl ohlášeno pro PS2, vyjde však nejdříve za rok.

Jakých sedm her je nejoblíbenějších u šéfredaktora Jana Modráka?

Petr z Domažlic

Všech dob nebo momentálně? Na PlayStation nebo vůbec? Pokud

všech dob a na PlayStation - *Metal Gear Solid*, *ISS Pro Evolution 2*, *Bishi Bashi Special*, *Everybody's Golf 2*, *Syphon Filter*, *Point Blank 3*, *Driver*.

Kdy Sony konečně vydá displej pro PSone?

Kamil z Jihlavy

Prý ještě letos, více zatím nevíme, sami jsme nic neviděli.

Mohu použít minidisplay i pro svou starou PlayStation?

Tomáš Kouba, Humpolec

Hmm, nad tím se musíme zamyslet. Ano! Eh, to byl vtip - samozřejmě to nejde! Miniobrazovka se

jednoduše nedá zasunout do staré PlayStation. Jsou vytvořené výhradně pro použití s PSone.



Syphon: Ještě ani nevyšel třetí díl a nám už přišel dopis požadující čtyřku.

DOPISY
Dopisy čtenářů



PAN ZLOST

NEJKRITIČTĚJŠÍ DOPIS MĚSÍCE. PIŠTE!

POČET DEM

Co si sakra myslíte? Když už na tu blbou placku cpete starý dema, proč tam nedáte třeba deset nebo dvacet her? Dyť snad na to kapacitu máte, ne? Tak proč nás zas okrádáte? Časopis je celkem OK, ale to CD mě fakt štve. Koukněte se na PC časáky, dávaj nám plný verze a ještě jsou levnější než vy. K čertu s váma, vy šmejdi!

Jiří Dočekal, Mělník

CD má omezenou kapacitu a 20 dem se tam vskutku nevejde. S plnými verzemi je situace na PlayStation scéně značně odlišná než v případě PC, kde si může každý vydavatel se svými hrami nakládat, jak se mu zlíbí. Ale to už jsme psali alespoň desetkrát.

● PLIVNĚTE NA NÁS...

Něco vás naštválo? Tak to hodejte na papír a pošlete k nám!

ZLOSTIMĚR



GAME OVER

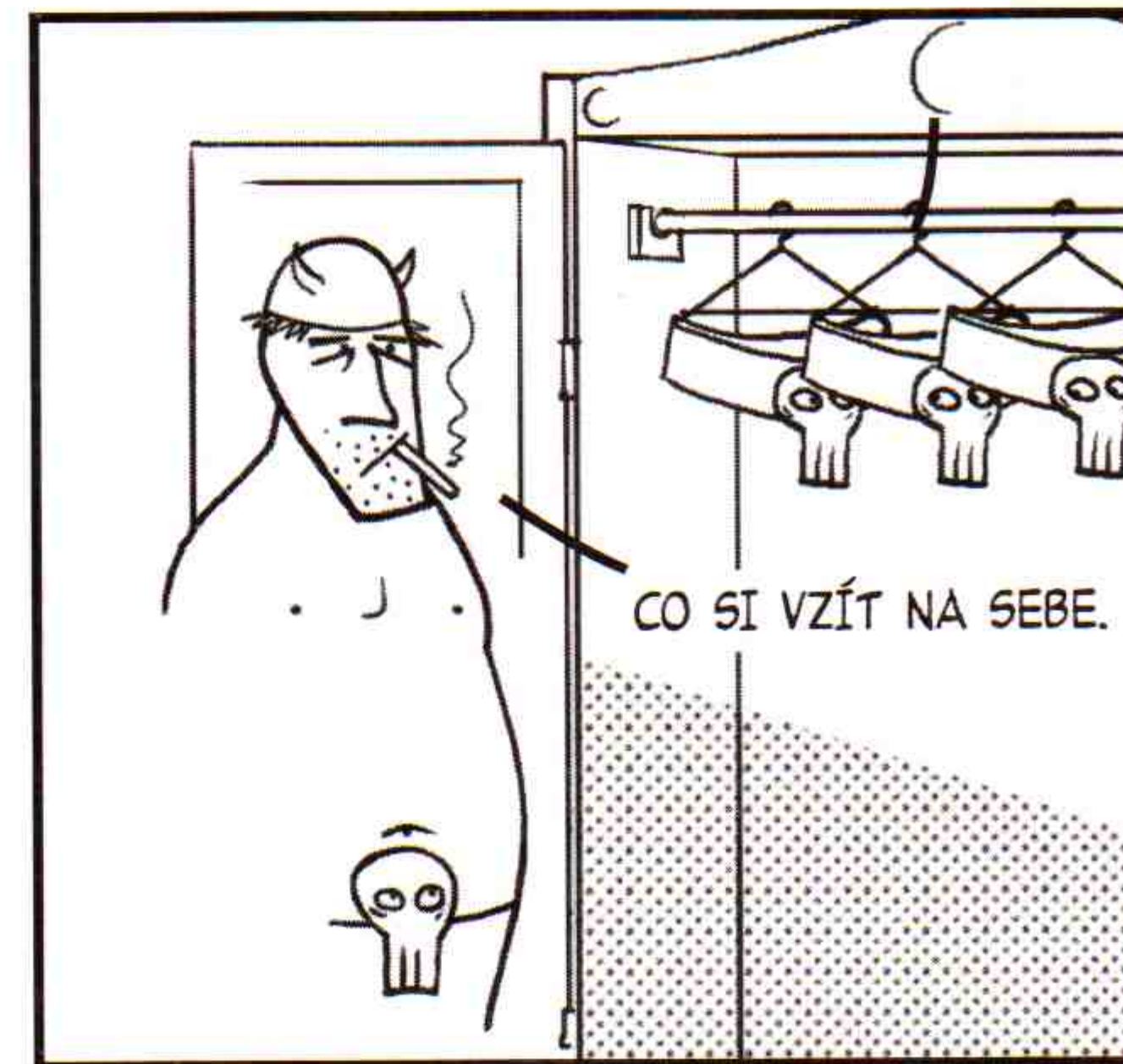
Za měsíc vás čeká...

Game Over

Text a ilustrace:
van Helsing



13.01



14.01

Za měsíc nás čeká

SPIDER-MAN VS. X-MEN

Superhrdinové si to rozdávají v našich exkluzivních recenzích *Spider-Man 2* a *X-Men: Mutant Academy 2*.

Plus! Masivní podrobné téma dvou největších her letošního roku: návrat Gabe Logana v *Syphon Filter 3* a inovovaná *FIFA 2002*.

Nejlepší recenze

Všechny nové hry v obchodech recenzovány. Mj. i Atlantis!

Nové zprávy

Rozsáhlé preview fotbalové hry Davida Beckhama. Další zprávy o Harry Potterovi.

Profi tipy

Nechte se překvapit - chystáme se na *Breath Of Fire IV* i *Sheep, Dog 'N' Wolf*.

ITALIAN JOB ● SHEEP, DOG 'N' WOLF

Jen na našem CD - *Italian Job* konečně hratelný a nová úroveň vlka! Plus dalších pět hratelných dem včetně *TinTina* a klasických dem. Dále již tradiční Liga mistrů a pokračování Gólu měsíce!

TO VŠE V PŘÍŠTÍM PlayStation V PRODEJI OD 11. ŘÍJNA

Magazín



TECHNOLOGIE A DESIGN BUDOUCNOSTI DNES

T3
ZÁŘÍ 2001 • 95 Kč • Číslo 24
www.t3online.cz

HRAČKY PRO MUŽE
STRANA 94 STRANA 89 STRANA 10

Surfování v posteli!
Bezdrátový internetový tablet Sony s TV tunerem

Přítulné handheldy
V srovnávacím testu PDA jsme důkladně prověřili schopnosti kapesních počítačů

Pitváme X-Box
Co v sobě ukrývá 128bitový herní zázrak?

Fantastické telefony
Nové mobily vás okouzlí elegantním designem i řadou zajímavých funkcí

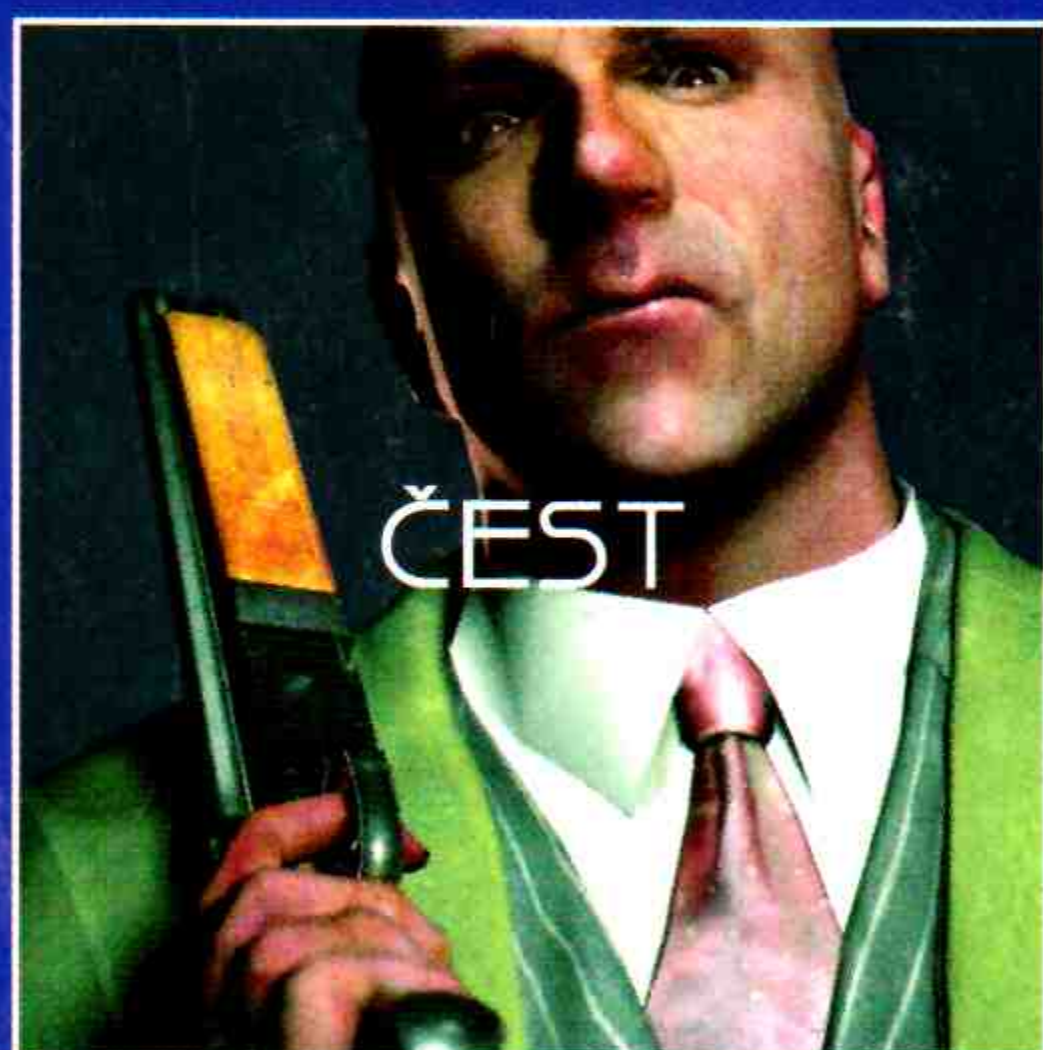
PLUS Totální adrenalin - 10 nejlepších horských drah na světě!

Vyhrajte!
Multimediální notebook Fujitsu Siemens!

OMEGA
ZÁŘÍ 2001
7712121604003
170 04 Praha 7

25. číslo **T3** v prodeji od 6. září

[WWW.T3online.cz](http://www.t3online.cz)



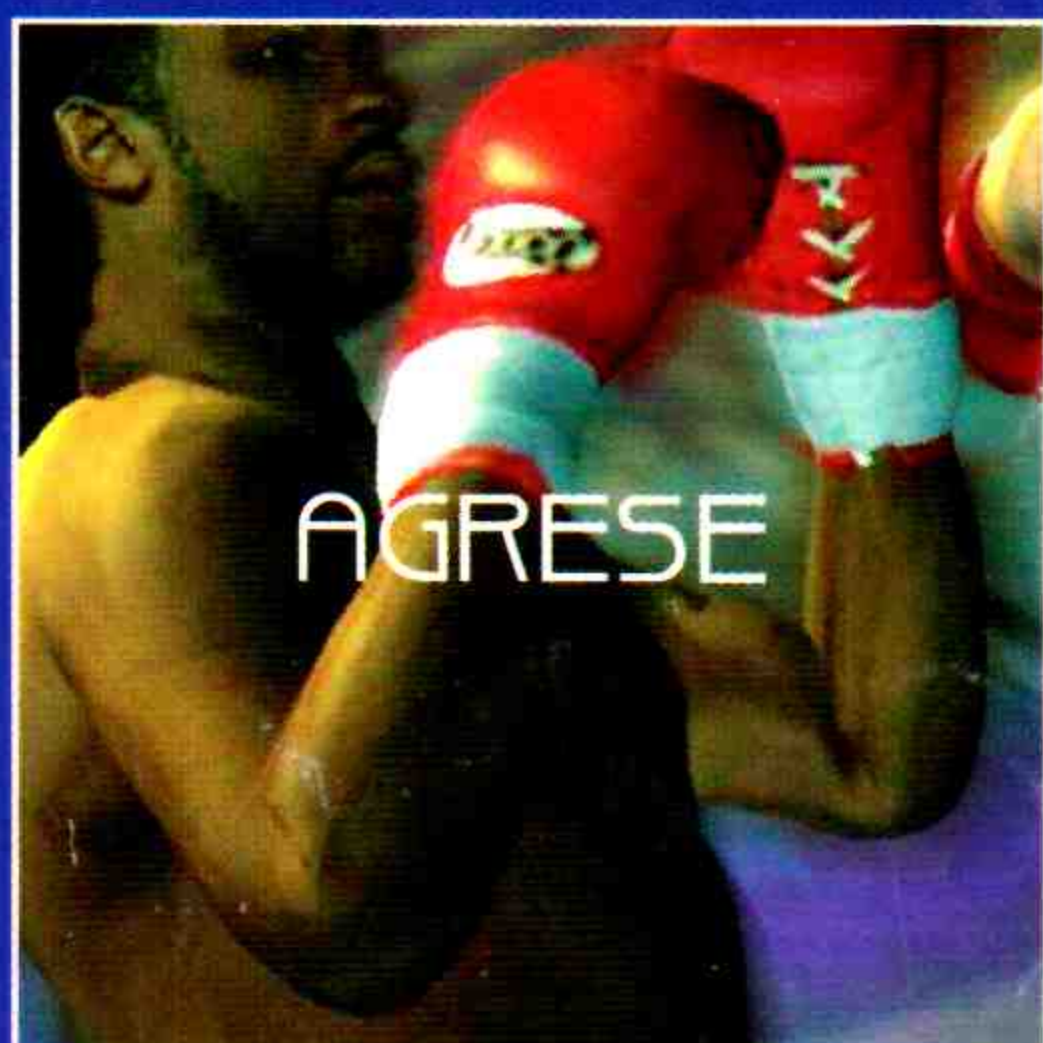
ČEST



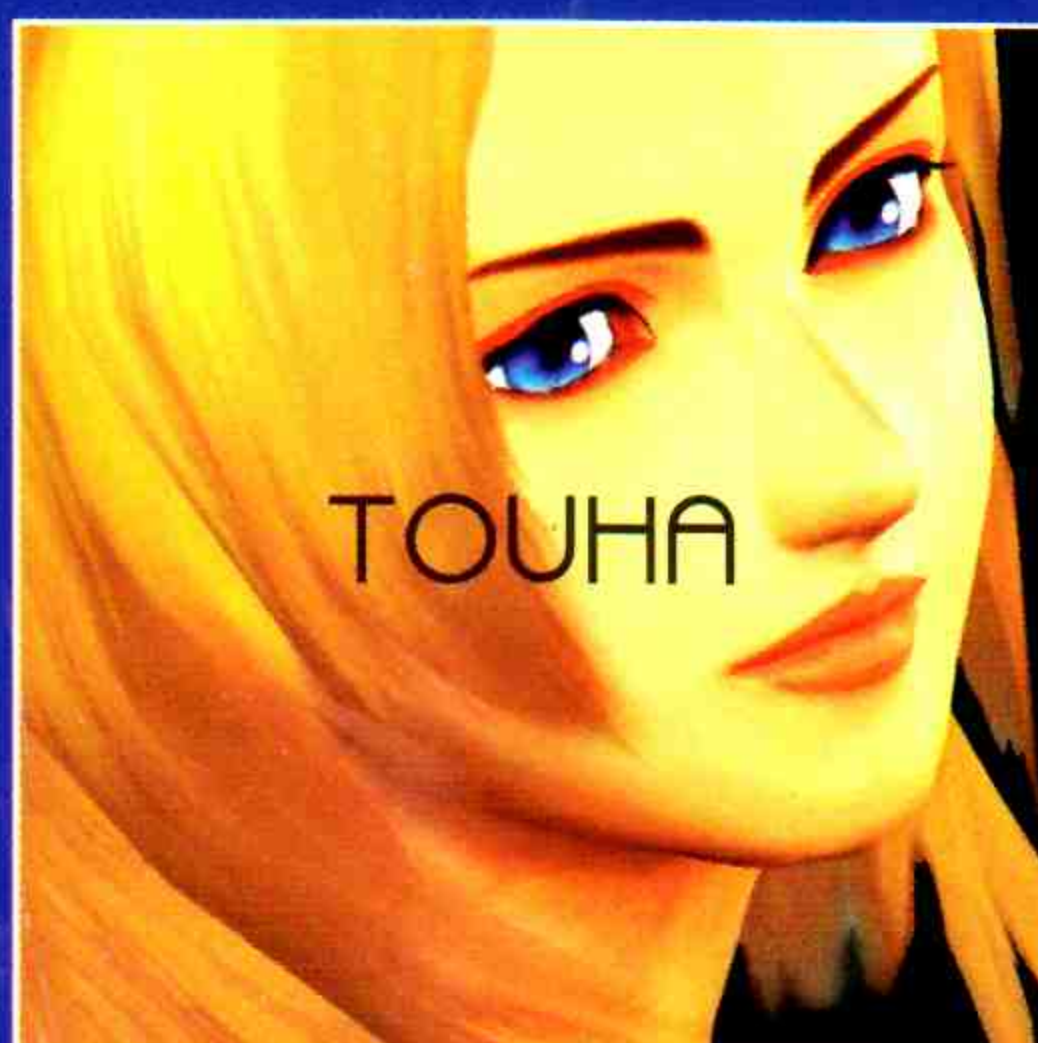
STRACH



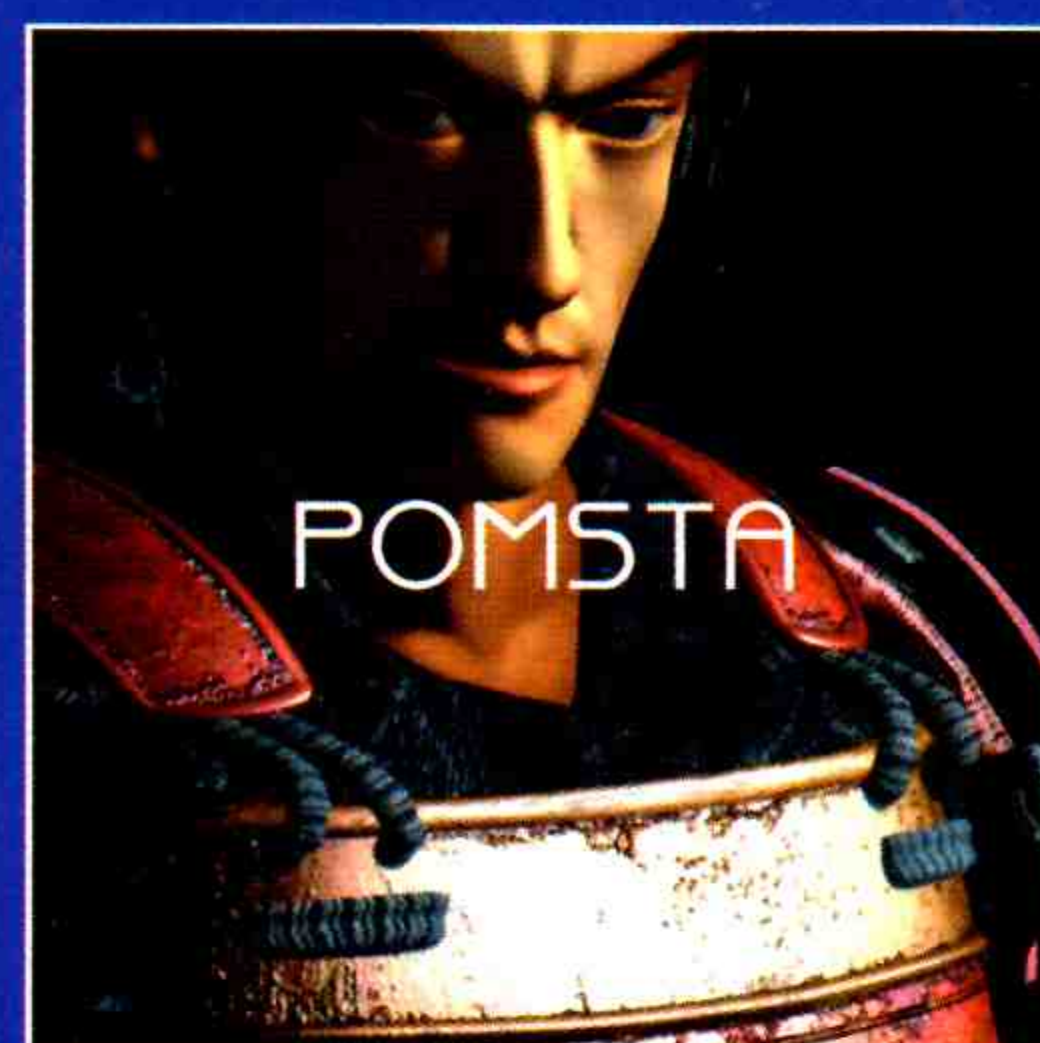
ODHODLANÍ



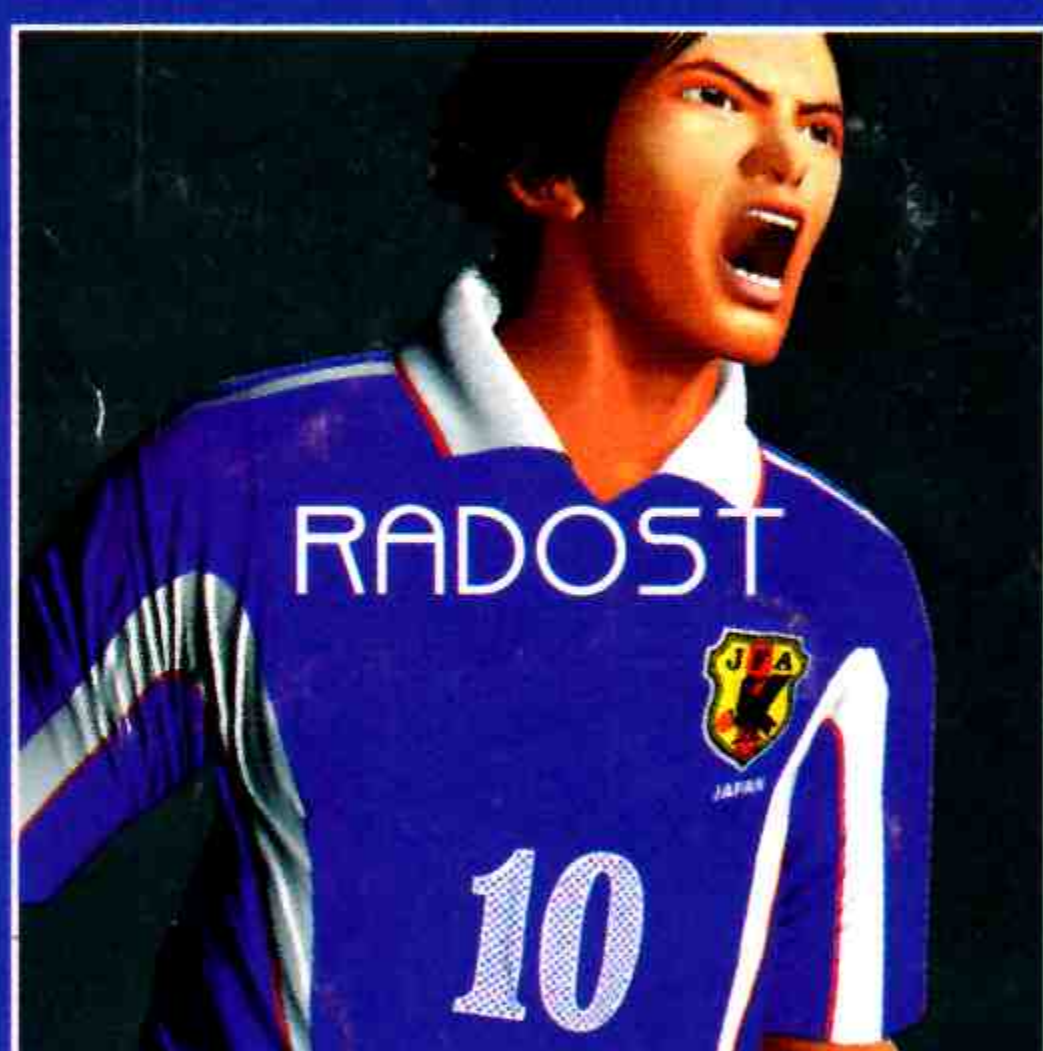
AGRESE



TOUHA



POMSTA



RADOST



FANTAZIE



SÍLA

Vítejte ve světě nefalšovaných emocí. Jeden jediný
magazín vás za nimi dopraví každý měsíc.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation®2 MAGAZÍN

Jediný PS2 magazín s hratelným DVD diskem. Nejaktuálnější novinky, nejupřímnější recenze.

NASKENDOVAL PEPIKJS

Maiden Voyage

[HTTP://PSMAGAZIN.BLOGSPOT.SK/](http://psmagazin.blogspot.sk/)